THẾ GIỚI game

PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH | 01.2013 | 110

2012 REVOLUTION

NGUYỄN NHẬT TUYÊN:
"GAME LUÔN LÀ MÔI TRƯỜNG TÔI ĐAM MÊ!"

ASSASSIN'S CREED III
HÀNH TRÌNH CỨU RỖI

FAR CRY 3
SINH TỒN TRÊN ĐẢO DỮ

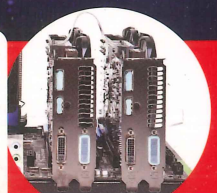
"BAO LÌ XÌ MAY MẮN TẶNG BẠN ĐỌC!"
TRANG 9

VẬN MỆNH THIÊN HÀ

HITMAN ABSOLUTION
GIỮA MUÔN TRÙNG VÂY

TRANG 80
MAY MẮN TRÚNG QUÀ

Giá: 20.000 đ ISSN: 1859 - 1833
01>



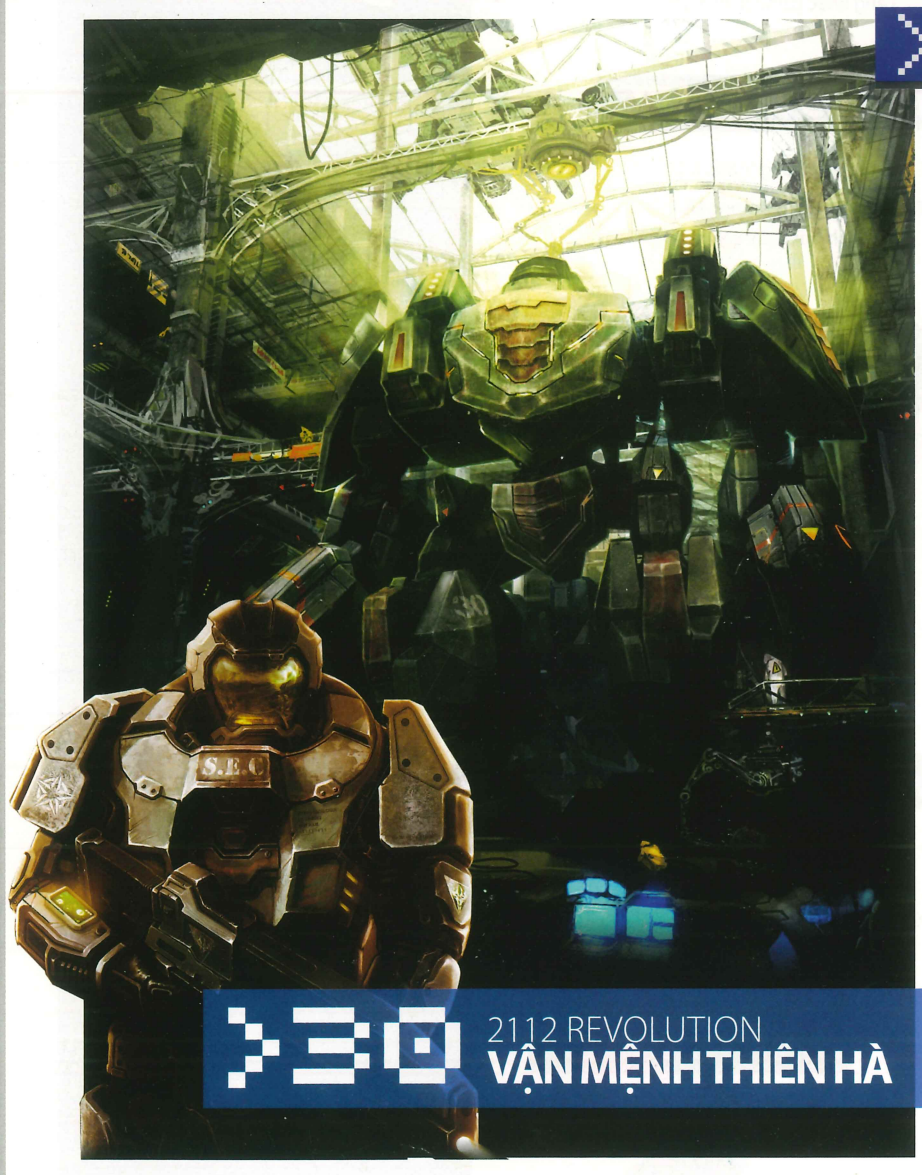
ĐỒ HỌA SLI: 2 VẪN HƠN 1

CÀ–PHÊ SÁNG CÙNG "SIÊU NHÂN BẢY"

THẾ GIỚI game

THÁNG 01.2013 - SỐ 110

MỤC LỤC



30 2112 REVOLUTION VẬN MỆNH THIÊN HÀ

GIỚI THIỆU

24 Nóng hổi mới ra lò

27 **ASSASSIN'S CREED III** - Hành trình cứu rỗi

30 **2112 REVOLUTION** Vận mệnh thiên hà

34 **PAINKILLER: HELL & DAMNATION** - Lời nguyền địa ngục

36 **ARENA WARS 2** Vũ đài chiến tranh

38 **RIGONAUTS** Pháo đài di động

40 **INTRUSION 2** - Người hùng cô độc

42 **REALMS OF ANCIENT WAR** - Giao tranh vùng đất thánh

44 **CARGO COMMANDER** - Người vận chuyển

46 **F1 RACE STARS** - Đường đua vui nhộn

48 **KING'S BOUNTY: WARRIORS OF THE NORTH** - Chiến binh quả cảm

50 **FAR CRY 3** - Sinh tồn trên đảo dữ

52 **HITMAN: ABSOLUTION** - Giữa muôn trùng vây

54 **THE LOST CHRONICLES OF ZERZURA** - Giấc mơ dang dở

56 **SCRIBBLENAUTS UNLIMITED** - Bàn Phím Thần Kỳ

58 Những tựa game iOS hay nhất tháng 12/12

60 **DREAM OF PIXELS** - Những khối vuông kì diệu

61 **PUNCH QUEST** - Cú đấm chính nghĩa

62 **TOTAL WAR BATTLES: SHOGUN** Hành Trình Phục Quốc

DÒNG CHẢY GAME

3 Tin game trong nước

5 Video Game Awards (VGA) 2012: Không bất ngờ!

6 10 game được tìm kiếm nhiều nhất 2012 theo Google

7 "Game luôn là môi trường tôi đam mê!"

8 2112 không có khái niệm "chơi game tự động"!

10 Ước mơ về game bản quyền

GAME & NGHỆ THUẬT

12 Mitu Kat trong vai Hồ Ly, Jolie Dương hóa thân Hải Tặc
14 Cờ tỷ phú: sống lại thời thơ ấu
16 Người Hobbit: Hành trình vô định
17 Jack Reacher
18 Làng nhạc game tháng qua

SẮP PHÁT HÀNH

19 Game mới trong tháng tới
22 Injustice: Gods Among Us – Siêu anh hùng đại chiến

PHẦN CỨNG

63 Bộ đôi quái thú
64 Đồ họa SLI: 2 vẫn hơn 1
66 MSI GT70 : Bản nâng cấp đáng giá

ESPORTS | THỂ THAO ĐIỆN TỬ

68 Freedom: Đi sau, vượt trước
70 IGN Pro League 5: Liên Minh Huyền Thoại thế giới tiếp tục dậy sóng
72 Thể thao điện tử: Việt Nam thắng lớn trước thềm năm mới

SÂN GAME

73 Game và đề tài tận thế
76 Kẻ mà ai cũng ngại trong Bá Chủ Thế Giới
77 Cà-phê sáng với "siêu nhân Bảy"
78 4 trùm ẩn danh trong game đối kháng

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

Thế Giới game
GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Tưởng Phi Quân
quantp@pcworld.com.vn

MỸ THUẬT
Võ Duy An
anvd@pcworld.com.vn

QUẢNG CÁO
quangcao@pcworld.com.vn
Hà Nội và khu vực phía Bắc:
anhcn@pcworld.com.vn
TP.HCM và khu vực phía Nam:
vyndn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Hà Nội và khu vực phía Bắc:
phathanh.hn@pcworld.com.vn
TP.HCM và khu vực phía Nam:
phathanh@pcworld.com.vn

THÔNG TIN, BÀI VIẾT
game@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
testlab@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
408 Điện Biên Phủ, Phường 11, Quận 10,
TP Hồ Chí Minh, Việt Nam
ĐT: (84.8) 7300 9988 - **Fax:** (84.8) 3929 1758
E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn
Website: www.pcworld.com.vn
www.thegioigame.vn

PHÒNG LIÊN LẠC HÀ NỘI
Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza,
102 Thái Thịnh, Q.Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 7300 9988 - **Fax:** (84.4) 3538 0001

Giấy phép xuất bản số **37/GP-BVHTT** ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. **ISSN: 1859-1833.** Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. **Giá:** 20.000 đồng.

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ thông tin - Truyền thông
Phát hành ngày 5 hàng tháng

Thế Giới game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

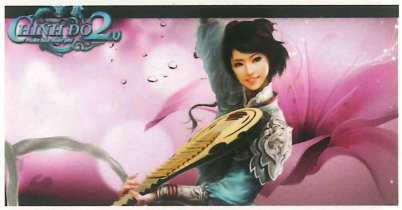
THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM Online
Thế Giới Vi Tính Trực Tuyến

TIN GAME TRONG NƯỚC

TIN GAME NỔI BẬT

Game do người Việt sản xuất thăng trầm, buồn vui lẫn lộn, game thủ Việt tiếp tục gặt hái được nhiều thắng lợi tại các giải đấu thể thao điện tử (eSports) quốc tế, cùng thông tin game online mới xuất hiện và thử nghiệm tại quốc gia hình chữ S, là các tin tức nổi bật trong tháng qua.

VNG NGỪNG PHÁT HÀNH DÒNG GAME CHINH ĐỒ



Lý giải cho quyết định đóng cửa đột ngột này, NPH cho biết đơn vị sản xuất Chinh Đồ - Giant Interactive - đã đưa mẫu thiết kế là bản đồ mới của trò chơi xuất hiện những nội dung có "đường lưỡi bò" trong phiên bản cập nhật ngày 14/12/2012. "Đây là nội dung cập nhật đã vi phạm chủ quyền lãnh thổ VN, không đúng với cam kết cũng như yêu cầu của VNG", đại diện NPH tuyên bố. "Là một công ty VN, chúng tôi kiên quyết không thỏa hiệp và chấp nhận bất kỳ động thái bào làm ảnh hưởng đến văn hóa, pháp luật, con người và đặc biệt là tinh thần dân tộc VN". Hiện, VNG đã xin lỗi cộng đồng trên trang chủ và cam kết sẽ đưa ra những biện pháp bồi thường thiệt hại cho game thủ trò chơi.

GAME ONLINE DÃ SỬ ĐẦU TIÊN DO NGƯỜI VIỆT PHÁT TRIỂN CHIA TAY GAME THỦ

Thuận Thiên Kiếm chính thức tuyên bố đóng cửa ngày 14/12/2012 sau hơn 3 năm hoạt động. Đây là trò chơi trực tuyến đầu tiên do người Việt phát triển và vận hành. Game thủ đã có dịp đắm mình trong kho tàng truyện cổ Việt, gặp gỡ các nhân vật trong trí nhớ tuổi thơ như: Thánh Gióng, Tấm Cám, Sơn Tinh, Thủy Tinh…Trong suốt 3 năm hoạt động, trò chơi đã vinh dự nhận được giải thưởng Sao Khuê 2011, và sự tham gia của hoa hậu Mai Phương Thúy, với vai trò đại sứ và trở thành nhân vật trong game.

GAME THỦ GIAO LƯU VỚI NHÀ KIM DUNG HỌC

VTC Online sẽ tổ chức một buổi gặp gỡ, giao lưu với nhà Kim Dung học, Vũ Đức Sao Biển. Ông là người thuộc lòng tất cả các nhân vật của tác giả họ Kim như Kiều Phong, Đoàn Dự, Độc Cô Cầu Bại….và là người mà chính tác giả Kim Dung tin tưởng, gửi gắm các tác phẩm của mình để dịch ra Tiếng Việt cho các độc giả.

Buổi giao lưu đã diễn ra tại TP. HCM ngày 18/12/2012.

KỶ NIỆM 15 NĂM INTERNET VIỆT NAM

Công ty cổ phần VNG và Hiệp hội Internet Việt Nam VIA) đã tổ chức buổi giao lưu truyền hình trực tiếp kỷ niệm 15 năm internet xuất hiện tại Việt Nam. Buổi giao lưu có sự tham gia của ông Mai Liêm Trực – Nguyên Thứ trưởng Bộ TT-TT, ông Vũ Hoàng Liên, và tổng giám đốc VNG, ông Lê Hồng Minh. Cũng trong buổi giao lưu, ông Lê Hồng Minh đã nhận định rằng "Ngành game Việt Nam sẽ còn phát triển trong thời gian tới."

200 TRIỆU/ỨNG DỤNG DI ĐỘNG – CƠ HỘI CHO LẬP TRÌNH VIÊN

Đầu tháng 12/2012, Viettel công bố loạt chính sách mở rộng hợp tác kinh doanh với mọi cá nhân có khả năng lập trình ứng dụng di động, đặc biệt là các bạn sinh viên ngành CNTT. Theo đó, mỗi ứng dụng di động xuất sắc có thể được Viettel thanh toán trọn gói từ 15 triệu đến 200 triệu đồng để sở hữu quyền kinh doanh. Với ứng dụng có ý tưởng và giải pháp kỹ thuật tốt, Viettel cũng sẵn sàng chi từ 7,5 triệu đến 100 triệu đồng để hỗ trợ các lập trình viên hoàn thiện tác phẩm.

Ông Hoàng Sơn, Giám đốc Công ty Viễn thông Viettel cho biết: "Chính sách mới của Viettel đã khẳng định cánh cửa cơ hội kinh doanh luôn rộng mở với tất cả các bạn trẻ đam mê lập trình – những người sẽ góp phần đẩy mạnh thị phần trò chơi, ứng dụng di động Việt". Đặc biệt, việc kinh doanh các ứng dụng và trò chơi do cá nhân lập trình không chỉ dừng lại ở thị trường Việt Nam mà còn được mở rộng ở các nước như Campuchia, Lào, Mozambique, Haiti – nơi Viettel đang kinh doanh dịch vụ viễn thông.

Chi tiết liên hệ: Phòng Game, Trung tâm Kinh doanh VAS, Công ty Viễn thông Viettel
Địa chỉ: Tầng 8, tòa nhà Tiền Phong, đường Trần Thái Tông, quận Cầu Giấy, Hà Nội. Điện thoại: 04 62730050

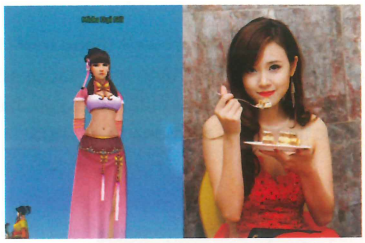
TRẦN LẬP VIẾT LỜI VÀ BIỂU DIỄN CA KHÚC CHỦ ĐỀ CHO GAME ONLINE

Nam ca sĩ Trần Lập vừa có buổi thử giọng ca khúc do chính anh sáng tác, Nhiệt Huyết Anh Hùng, trong chiến dịch quảng bá hình ảnh cho trò chơi trực tuyến Nhiệt Huyết. Bài hát đậm chất rock, mạnh mẽ mang đậm phong cách điều binh khiển tướng trong trò chơi.

CHUNG KẾT HÀNH TRÌNH HUYỀN THOẠI MIỀN BẮC

Hành Trình Huyền Thoại là tên gọi của giải đấu lớn của trò chơi trực tuyến thể loại MOBA, Liên Minh Huyền Thoại, với tổng giá trị giải thưởng lên đến 1 tỉ đồng. Giải đấu được tổ chức ở tất cả 6 khu vực bao gồm Hà Nội, Đà Nẵng, TP HCM và các tỉnh thuộc ba miền Bắc Trung Nam. Các vòng chung kết khu vực miền Bắc, miền Trung, miền Nam sẽ được tổ chức thi đấu online trong khi vòng chung kết tại Hà Nội, Đà Nẵng và TP HCM sẽ được thi đấu offline.

HOTGIRL MIDU TRỞ THÀNH NPC TRONG TÂY DU KÝ



Người mẫu, diễn viên Midu theo gót hoa hậu Mai Phương Thúy, trở thành nhân vật NPC trong game online Tây Du Ký. Người chơi có thể gặp gỡ Midu trong trò chơi, và tham gia các nhiệm vụ hoạt động hằng ngày.

GAME ONLINE CÀI ĐẶT

ĐỘC CÔ CẦU BẠI

Game thủ sẽ tham gia ngay vào sự kiện Hoa Sơn Luận Kiếm, tranh chức võ lâm minh chủ của các nhân vật nổi tiếng trong tiểu thuyết Kim Dung như: Vương Trùng Dương, Bắc Cái Hồng Thất Công, Nam Đế Đoàn Trí Hưng, Đông tà Hoàng Dược Sư và Tây Độc Âu Dương Phong…Trò chơi giới thiệu nhiều tính năng truyền thống của thể loại MMORPG, kết hợp với đồ họa sống động, đẹp mắt.

Trang chủ: http://dc.go.vn

PHIÊN BẢN MỚI KHỔ TẬN CAM LAI (THIÊN LONG BÁT BỘ)

Khổ Tận Cam Lai mang đến cho người chơi nhiều sự hỗ trợ thiết thực trong việc tăng cường sức mạnh cho nhân vật như tăng thời gian nhân đôi điểm kinh nghiệm lên thành 10 tiếng mỗi tuần, trao tặng Tiềm Năng Tán (vật phẩm dùng để chế tạo thành Tiềm Năng Chân Đan) dành cho những người hoàn thành nhiệm vụ Thiên Long Tuệ Tuệ Hồng…

Trang chủ: tl.gate.vn

GAME ONLINE DI ĐỘNG

SƯỚNG DU KỲ TIÊN

MMORPG mới của nhà phát hành CMN Online dành cho thiết bị giải trí di động, hỗ trợ điện thoại di động hệ máy Java dòng S60 và Android, đồng thời hỗ trợ mạng Wifi, 3G và GPRS. Trò chơi giới thiệu 4 lớp nhân vật cùng hàng loạt tính năng nhập vai khác như PK, quốc chiến, lôi đài tỉ thí….

VIDEO GAME AWARDS (VGA) 2012

KHÔNG BẤT NGỜ!

Giải thưởng Video Games Awards do website Spike tổ chức lại vinh danh những tựa game xuất sắc nhất năm. Và trong năm 2012 "đặc biệt" này, khi mà lần lượt những bom tấn Assassin's Creed 3, Dishonored, The Walking Dead, Far Cry 3 … đều ra mắt đổ dồn vào dịp cuối năm làm các fan đứng ngồi không yên, thì bữa tiệc game lại thêm phần cao trào khi SpikeTV tổ chức lễ trao giải VGA thường niên. Có mặt tại VGA 2012 năm nay, bên cạnh các nhà làm game, trong đó có những gương mặt hết sức quen thuộc: Jack Black, Linkin Park, Jessica Alba …

VGA 2012 là bữa tiệc của các giải thưởng khi có những tựa game ẵm nhiều giải thưởng trong khi có những tựa game được kỳ vọng nhưng lại ra về tay trắng. Dưới đây là danh sách những tựa game đoạt giải với hạng mục tương ứng.

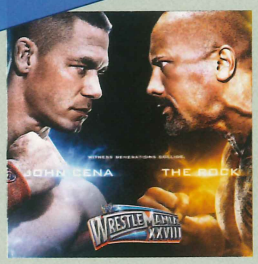
HOÀNG ĐÌNH

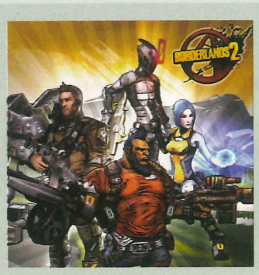
Game hay nhất năm: THE WALKING DEAD
(Telltale Games Studio)
Studio của năm: TELLTALE GAMES
Game hay nhất trên hệ Xbob 360: HALO 4
Game hay nhất trên hệ PS3: JOURNEY
Game hay nhất trên hệ Wii/ WiiU: NEW SUPER MARIO BROS. U
Game hay nhất trên hệ PC: XCOM: ENEMY UNKNOWN
Game bắn súng hay nhất: BORDERLANDS 2
Game thể thao Indie hay nhất: SSX
Game hành động/phiêu lưu hay nhất: DISHONORED
Game nhập vai hay nhất: MASS EFFECT 3
Game có mục Multiplayer hay nhất: BORDERLANDS 2
Game thể thao phối hợp hay nhất: NBA 2K13
Game đua xe hay nhất: NEED FOR SPEED MOST WANTED
Ca khúc trong game hay nhất: "CITIES" TRÌNH BÀY BỞI BECK
(game Sound Shapes)
Game có điểm số đánh giá cao nhất: JOURNEY
(PS3)
Game có đồ họa tốt nhất: HALO 4
Game đối kháng hay nhất: PERSONA 4 ARENA
Game trên hệ di động hay nhất: SOUND SHAPES
Diễn viên nhập vai nhân vật nữ tốt nhất: MELISSA HUTCHINSON VAI CLEMENTINE
(series The Walking Dead)
Diễn viên nhập vai nhân vật nam tốt nhất: DAMEON CLARKE VAI HANDSOME JACK
(game Borderlands 2)
Game chuyển thể từ phim hay nhất: THE WALKING DEAD THE GAME
Game mạng xã hội hay nhất: YOU DON'T KNOW JACK
Game được mong đợi nhất: GRAND THIEF AUTO 5
Nhân vật game của năm: CLAP TRAP
(game Borderlands 2)

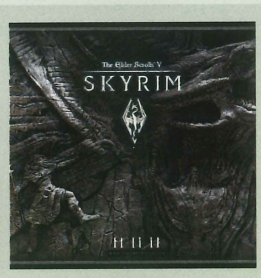
ĐẶC BIỆT, VGA 2012 ĐƯỢC TỔ CHỨC ĐÚNG DỊP TRÒN 10 NĂM TUỔI CỦA GIẢI THƯỞNG DANH GIÁ DÀNH CHO GAME NÀY. VÀ TỰA GAME ĐÃ ĐƯỢC VINH DANH GAME HAY NHẤT THẬP KỶ LÀ HALF LIFE 2 (VALVE)

Google đã công bố báo cáo Zeitgeist cho năm 2012 liệt kê danh sách 10 nội dung được tìm kiếm nhiều nhất trên toàn thế giới theo từng lĩnh vực mà trò chơi video là một trong số đó.

10 GAME ĐƯỢC TÌM KIẾM NHIỀU NHẤT 2012 THEO GOOGLE





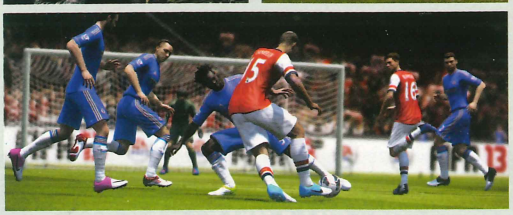


Một trong những cách phổ biến hiện nay để xác định mức độ quan tâm của một vấn đề là xem lượng người tìm kiếm nội dung đó trên Google. Lĩnh vực game cũng không ngoại lệ, sau đây là danh sách 10 trò chơi được nhiều người quan tâm nhất trong năm 2012 theo thống kê từ chính Google.

Đứng đầu danh sách game được nhiều người quan tâm nhất là Diablo 3 (thú vị là có vẻ nhiều người tỏ ra thích dùng cái tên này thay vì tên chính thức của trò chơi được nhà phát hành Blizzard đặt là Diablo III). Nhìn chung những trò chơi được nêu trong danh sách đều khá xứng đáng. Duy nhất chỉ có cái tên xếp thứ 9 là khiến game thủ phải ngỡ ngàng vì không hiểu tại sao trò chơi khá lạ này lại được tìm kiếm nhiều hơn cả FIFA 13.

Game cũng góp mặt trong các lĩnh vực khác như "Điện tử tiêu dùng" với từ khóa Play Station xếp thứ 6 so với những từ khoá đứng đầu là tên các loại điện thoại di động và máy tính bảng. Trò chơi Minecraft cũng xếp thứ 8 trong lĩnh vực tìm kiếm "Hình ảnh" so với nội dung được quan tâm nhất là người nổi tiếng và phụ nữ đẹp.

KHẮC THÀNH



DANH SÁCH GAME CÓ LƯỢNG TÌM KIẾM TRÊN GOOGLE NHIỀU NHẤT NHƯ SAU:

- DIABLO 3
- BORDERLANDS 2
- MASS EFFECT 3
- HALO 4
- SKYRIM
- WRESTLEMANIA XXVIII
- BLACK OPS 2
- MADDEN NFL 13
- RESIDENT EVIL 6
- FIFA 13

Tốt nghiệp khoa Toán – Tin ĐH Tổng hợp TP.HCM năm 1997, rồi gia nhập công ty cổ phần VNG, Nguyễn Nhật Tuyên được xem là 1 trong số gương mặt sáng giá của doanh nghiệp, sớm thể hiện năng lực ở nhiều góc cạnh từ vận hành kỹ thuật, game, đến kinh doanh phát triển thị trường, với niềm đam mê tìm tòi máy tính và Internet. Tuyên là người đã chỉ huy và thực hiện thành công việc xuất khẩu game mạng xã hội "Khu vườn trên mây", sản phẩm thuần Việt do VNG sản xuất. Suốt 8 năm gắn bó, anh luôn nhìn nhận mình may mắn, đã có 1 môi trường tốt để học hỏi nhiều hơn từ khách hàng, đối tác, đồng đội và tin tưởng giữ vững niềm say mê với ngành game.

GƯƠNG MẶT LÀNG GAME: NGUYỄN NHẬT TUYÊN, GIÁM ĐỐC PHÁT TRIỂN GAME CÔNG TY CỔ PHẦN VNG

"GAME LUÔN LÀ MÔI TRƯỜNG TÔI ĐAM MÊ!"

Tại sao anh chọn VNG để làm việc? Trước khi vào VNG, anh nhìn nhận thế nào về môi trường giải trí trực tuyến, công nghiệp phần mềm và Internet?

Tôi thích môi trường làm việc tại VNG vì 3 điều lớn nhất: Thứ nhất chính là môi trường ở đây luôn tạo cho tôi cơ hội hết mình vì công việc mình yêu thích. Thêm vào đó, tôi tâm đắc với những thách thức đang có trong ngành Internet: ngành phát triển nhanh, nhiều thách thức và "phẳng" nhất. Cuối cùng chính là được làm việc cùng những người bạn, đồng nghiệp tuyệt vời cùng chí hướng.

Trước khi vào VNG, tôi công tác tại 1 đơn vị cung cấp dịch vụ Internet. Thành thật mà nói, lúc đó tôi cũng chưa có cái nhìn đặc biệt gì về giải trí trực tuyến, công nghiệp phần mềm hay những vấn đề tương tự; chỉ biết mình thích game, thích làm phần mềm và thích Internet. Sau khi chuyển qua VNG, nói vui tôi như "cá gặp nước", từ đó gắn đam mê của mình vào công việc đến giờ.

Anh nghĩ thế nào về môi trường game? Anh có ấn tượng đặc biệt nào về các sản phẩm game đã tham gia làm trong thời gian qua không?

Môi trường game cũng như môi trường phát triển game rất thú vị, có thể ví von nó như làm phim vậy, mình được xem phim ngay trong lúc mình làm ra nó. Gần đây tôi tham gia trực tiếp vào dự án game N2 - thể loại Card & Battle game, làm với DeNA (Nhật); và thật sự ấn tượng về khả năng, kinh nghiệm cũng như cách làm game của người Nhật. Ở dự án N2, tôi và các bạn tôi đã học được rất nhiều điều bổ ích.

Chúng tôi biết trò chơi "Khu vườn trên mây" do anh phụ trách làm đã xuất khẩu sang Trung Quốc, thậm chí đạt giải Game hải ngoại đột phá nhất ở nước này. Theo anh, điều hấp dẫn của "Khu vườn trên mây" là gì? Anh gởi gắm sáng tạo gì vào sản phẩm này?

Trò chơi "Khu vườn trên mây" là tập hợp rất nhiều điểm sáng tạo nho nhỏ của toàn bộ thành viên FireBat Game Studio. Nó cũng như nhiều con đom đóm góp sáng từ nhỏ thành lớn vậy. Điểm hấp dẫn nhất của trò chơi là dám mạnh dạn áp dụng gameplay khác biệt vào thể loại game nông trại đơn thuần.

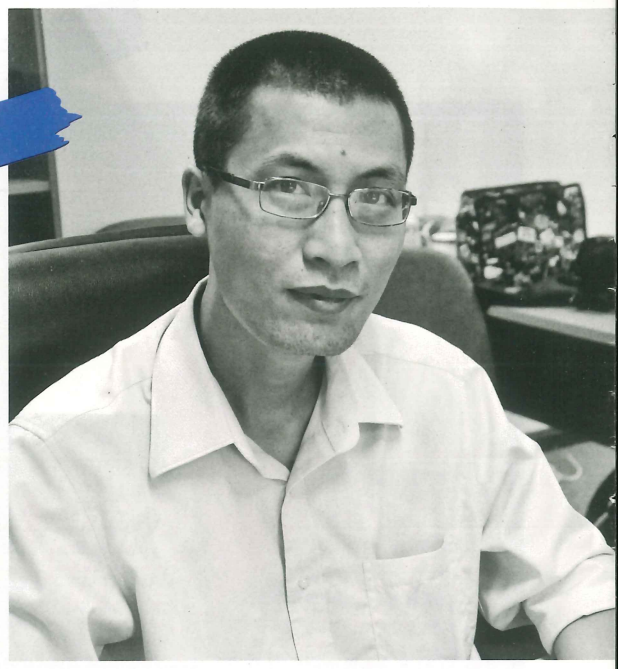
Thành quả có được đến nay của anh với "Khu vườn trên mây"? Anh có ý tưởng tiếp tục phát triển trò chơi này như thế nào? Với những trò chơi khác của VNG, anh nghĩ cần phải tập trung đầu tư hơn vào điểm nào?

Thành quả có được sau 3 năm phát triển và vận hành là game liên tục tăng trưởng về người chơi và doanh thu. Năm 2013, "Khu vườn trên mây" tiếp tục giới thiệu thêm nhiều tính năng và sẽ phát hành phiên bản "lite" cho điện thoại di động.

Với các trò chơi khác do VNG sản xuất, tôi nhận thấy cần tập trung đầu tư nhiều hơn vào tính sáng tạo, khả năng thấu hiểu gamer và chú ý hơn vào các phiên bản di động.

THANH NGUYÊN *(thực hiện)*

2112 KHÔNG CÓ KHÁI NIỆM "CHƠI GAME TỰ ĐỘNG"!



Thời điểm ra mắt trò chơi trực tuyến 2112 đã được ấn định. Cộng đồng game thủ bắt đầu tiếp nhận những thông tin chính thức xoay quanh câu chuyện phát triển trò chơi này của Emobi Games, như là sự tiếp nối niềm tự hào sáng tạo ra sản phẩm phần mềm giải trí Việt Nam sau 7554. Thế giới Game đã có cuộc trao đổi với đội ngũ những người làm ra trò chơi để tìm hiểu sâu hơn những nguyện ước và mục tiêu của họ.

Emobi Games đánh giá 2112 sẽ hấp dẫn hơn bởi tuyến tính cốt truyện và hệ thống nhiệm vụ. liệu có sự khác biệt quan trọng nào trong hệ thống nhiệm vụ của trò chơi, so với các trò chơi khác, để nhóm tự tin vào đánh giá đó? Cốt truyện 2112 do ai phát triển?

Ông Nguyễn Tuấn Huy, giám đốc Emobi Games: Chúng tôi nói hệ thống nhiệm vụ theo cốt truyện của 2112 là điểm khác biệt quan trọng với các game dạng roombased khác, không có ý so với tất cả các thể loại game online.

Hiện tại trên thị trường, các game thiên về đối kháng roombased thường khuyết hẳn phần này. Trong khi đó, 2112 có hẳn 1 phần riêng để người chơi trải nghiệm, xem như một mốt độc lập để game thủ có thể chơi một mình.

Emobi Games cho rằng, việc trải nghiệm trò chơi một mình cũng là 1 cách hấp dẫn với các game thủ, bởi không phải lúc nào chúng ta cũng thích sự ồn ào của đám đông. Hơn nữa, phần chơi này giúp người chơi tìm hiểu kỹ hơn các đơn vị quân trong game, tập luyện kỹ trước khi đấu với người chơi khác.

Toàn bộ cốt truyện của trò chơi 2112 là do đội ngũ thiết kế game của công ty xây dựng và phát triển, nên chúng tôi hoàn toàn chủ động về cách xây dựng hệ thống nhiệm vụ như vậy.

Game 2112 sẽ nhắm vào đối tượng người chơi nào? Những căn bệnh vốn có của game tại thị trường Việt là hack, auto, game thủ thô lỗ... được nhìn nhận và xử lý thế nào?

Ông Nguyễn Tuấn Huy: Game 2112 được thiết kế hướng tới mọi người chơi trong cộng đồng game thủ Việt, nhất là những ai đang tìm 1 sản phẩm game thuần túy để chơi lúc rảnh rỗi. Nghĩa là mọi người có thể login vào 2112 và chơi bất kỳ lúc nào họ thích, không cần phải quan tâm đến số đông còn lại, bởi hệ thống luôn đưa những người chơi cùng cấp vào để thi đấu.

Điều này tránh được áp lực cho rằng "tôi phải chơi 2112 liên tục, nếu không sẽ luôn thua người khác".

2112 là một trò chơi dựa trên nền tảng chiến thuật. Vì vậy, kỹ năng người chơi là một phần rất quan trọng trong trò chơi, mà rõ ràng, để có được kỹ năng thì anh phải rèn luyện. Chính vì vậy, hệ thống game 2112 được thiết kế để nói không với auto.

Bản thân gameplay của 2112 cũng không có nhiều chi tiết để người chơi cần phải hack. Nhưng nếu có, quan điểm của studio xây dựng trò chơi là phải xử lý thẳng tay. Chúng ta chơi game để cùng nhau giải trí, nên những ai không muốn giải trí với mọi người, tốt nhất mời họ tìm đến trò chơi khác.

Tương tự, các vấn đề như nói tục, thô lỗ cũng sẽ được xử lý nghiêm. Và điều này, Emobi Games tin chắc cộng đồng game thủ cũng sẽ ủng hộ.

Khác biệt căn bản về chất lượng và công nghệ đồ họa giữa 7554 và 2112 là gì? Đội ngũ kỹ thuật đã lựa chọn giải pháp nào để xử lý các vấn đề đồ họa, hiệu ứng kỹ thuật và trí tuệ nhân tạo (AI) trong trò chơi?

Ông Nguyễn Tuấn Huy: Khác biệt lớn nhất là 2112 phải bỏ công nghệ Defered Rendering đã áp dụng trong game 7554, thay vào đó sử dụng Forward Rendering, vì nếu không, các máy yếu sẽ không thể chơi được 2112.

Deffered Rendering là công nghệ tiên tiến, cho phép một cảnh trong game có rất nhiều nguồn chiếu sáng, mang đến một chất lượng hình ảnh cao hơn, sống động hơn. Nhưng nhược điểm là nó sẽ yêu cầu cấu hình cao.

Sử dụng Forward Rendering, đội ngũ phát triển đã phải cố gắng nhiều hơn ở các vấn đề khác, như thiết kế các mô hình trau chuốt và tỉ mỉ hơn (tạo hiệu ứng ánh sáng giả lên từng vật thể) để nâng cao chất lượng hình ảnh tổng thể của game. Và kết quả, như mọi người sẽ thấy, các hình ảnh trong 2112 vẫn rất sống động và đẹp mắt.

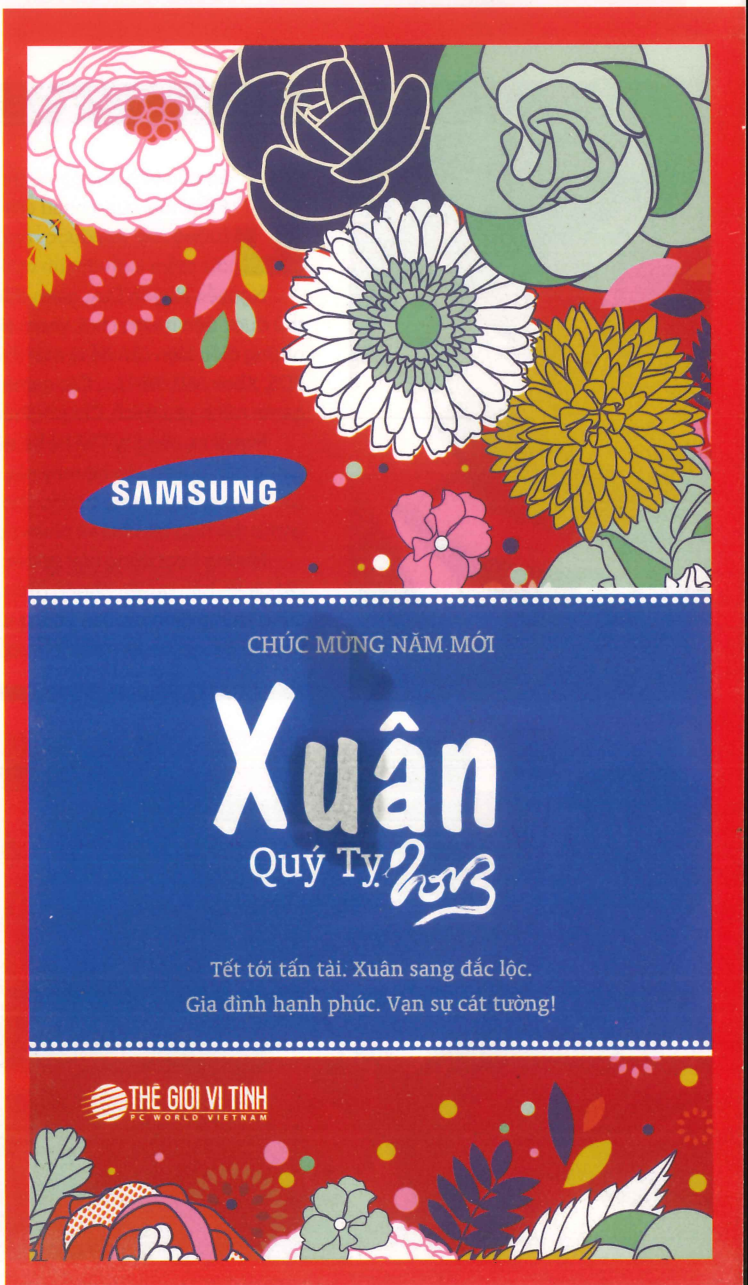
Hệ thống AI của 2112 đơn giản hơn 7554 rất nhiều, bởi cốt lõi nằm ở người chơi điều khiển (Không như 7554, AI là 1 phần quan trọng tạo ra không khí, môi trường hay câu chuyện). Có điều, thách thức lớn của trò chơi là toàn bộ vấn đề AI phải tính toán ở phía server.

2112 có thể được mở rộng kịch bản và nhân vật ra sao? Trong hệ thống câu chuyện trò chơi, việc cân đối năng lực của mỗi phe trong quá trình phát triển của người chơi là rất khó khăn, để tránh nạn "siêu nhân". Team Emobi xử lý vấn đề này như thế nào?

Ông Nguyễn Tuấn Huy: Bản thân câu chuyện của 2112 là hoàn toàn tưởng tượng và hư cấu, vì vậy khi mở rộng sẽ dễ hơn rất nhiều so với các game có bối cảnh định sẵn và gò bó. Hiện tại, studio cũng đang có nhiều phương án để mở rộng 2112, như bổ sung nhiệm vụ, bổ sung các đơn vị quân, danh tướng, kỹ năng, hoặc thậm chí là cả một chủng tộc mới...

Về vấn đề cân bằng trong trò chơi, giải pháp duy nhất là đội ngũ thiết kế và kiểm tra chất lượng của studio phải chơi rất nhiều nhằm phát hiện, điều chỉnh từng điểm nhỏ một. Đây cũng là phương pháp mà mọi game chiến thuật khác áp dụng.

UYÊN NGHI



ƯỚC MƠ VỀ GAME BẢN QUYỀN

Từng tiên phong viết bài giới thiệu phiên bản đầu tiên của game quần vợt (tennis) Top Spin trên tạp chí Thế Giới Vi Tính hồi những năm 1997, 1998, Nguyễn Huỳnh Duy chọn nghiệp kinh doanh thiết bị giải trí và giờ đây là giấc mơ về một cộng đồng game thủ chơi game bản quyền.

Lần đầu tiên, các game thủ ở khu vực TP.HCM sẽ có 1 thư viện game bản quyền riêng biệt để thoải mái cùng nhau tìm hiểu, tham gia chơi và trao đổi kiến thức, niềm đam mê của mình. Ý tưởng này vừa được công ty Thế hệ Kế tiếp (www.nextgen.vn) triển khai từ sáng 18/12/2012 tại địa điểm kinh doanh mới của doanh nghiệp ở đường Bùi Thị Xuân (quận 1).

Nguyễn Huỳnh Duy, giám đốc công ty nói rằng ý tưởng mở 1 thư viện game giành cho các game thủ được đến mượn chơi, khám phá… đã được ông theo đuổi từ lâu. Cho đến nay, ông mới hội đủ những điều kiện cần để ra mắt thư viện độc đáo này, với hàng trăm tựa game bản quyền PS3, PS Vita, 3DS, Xbox 360, Wii U… Các game thủ sẽ rất tiện lợi đến đây tra cứu, tìm hiểu, đặt mua hoặc thuê các tựa game mình yêu thích. Chi phí thuê theo ông sẽ phù hợp với số đông game thủ.

Ngoài ra, công ty Thế hệ Kế tiếp cũng công bố sẽ đưa vào hoạt động câu lạc bộ PS3 với các tựa game bản quyền của hệ máy này để game thủ chơi tại chỗ; và thư viện game media gồm bộ sưu tập các hệ máy chơi game từ đầu cho đến nay, cùng hàng trăm đầu sách, tạp chí, ấn phẩm về game, để các game thủ hợp tác chia sẻ những bộ sưu tập sở thích của mình.

Những hoạt động này sẽ diễn ra song song với mảng kinh doanh các thiết bị chơi game chính hãng, các game bản quyền phong phú mà doanh nghiệp triển khai trong nhiều năm qua. Đồng thời, ông Duy cũng khẳng định sẵn sàng cùng các đơn vị khác, nhất là các công ty game, hãng phát hành, sản xuất thiết bị để mở ra các hoạt động cộng đồng, thi tìm hiểu, sáng tạo về game trên Internet và tại chỗ.

ĐIỀU CẦN LÀM ĐỂ THAY ĐỔI NHẬN THỨC !

THẾ GIỚI GAME ĐÃ TRAO ĐỔI VỚI NGUYỄN HUỲNH DUY VỀ MÔ HÌNH CỘNG ĐỒNG GAME BẢN QUYỀN.

Ông có thể cho biết ý tưởng lập 1 thư viện game đã được ông đầu tư từ khi nào? Đến nay, quy mô của thư viện này ra sao? Cách hoạt động của nó sẽ tổ chức thế nào để kết nối đông đảo được game thủ?

Ý tưởng được hình thành năm 2009, khi tôi bắt đầu thành lập nextgen.vn, lúc bấy giờ còn là nextgen.com.vn. Đến nay, thư viện đã có trên 200 đầu game PS3 chọn lọc và cập nhật thường xuyên phù hợp với sở thích của game thủ Việt. Ở các hệ máy hand-held mới nhất như Nintendo 3DS và PS Vita thì số đầu game chưa nhiều.

Khi tôi dùng từ thư viện, là tôi muốn nó hoạt động đúng như 1 thư viện. Các gamer thủ có thể đến, chơi hoặc thuê về các tựa game mình thích. Khi ở nhà, có thể bạn cùng lúc sở hữu 2 đến 4 hệ máy chơi game khác nhau nhưng sở hữu tất cả từ chiếc máy Atari cho đến PS4 thì theo tôi là không. Vậy là game thủ nên đến thư viện này.

Để thư viện hoạt động, chúng tôi nghĩ sẽ thu 1 khoản phí hợp lý theo tháng với các thành viên. Ngoài ra, game thủ có thể tham gia bằng cách góp các tựa game còn thiếu, thậm chí những hệ máy, phụ kiện chơi game thuộc "dòng hiếm". Quan trọng là chia sẻ và nối kết với tinh thần win – win.

Qua ý tưởng của mình, ông chắc chắn yêu thích game. Vậy ông quan niệm thế nào về việc chơi game? Cần có những điều kiện môi trường thế nào để trò chơi được cộng đồng nhìn nhận tốt hơn và mang lại nhiều ý nghĩa tốt cho cộng đồng game thủ?

Với tôi, chơi game là một hình thức giải trí và học hỏi, tương tự như ta đọc sách hay xem phim. Game cũng như các tác phẩm Kim Dung, đã có lúc ta quan niệm là sách vô bổ, phi văn hoá; nhưng bây giờ lại thấy khác.

Tôi nghĩ để cộng đồng hiểu, trước hết game phải được tuyên truyền ĐẦY và ĐỦ nên chơi game như thế nào cho tốt. Nói tóm lại, một người dễ dàng chết đuối nếu anh ta chưa bao giờ được học bơi.

Theo ông, nhận thức về bản quyền và game bản quyền của đa số game thủ đang ở mức độ nào? Liệu việc kêu gọi sử dụng những game bản quyền thay vì sao chép lậu mà công ty đặt ra sẽ đạt hiệu quả cao?

Theo tôi thấy, đa số game thủ hiện nay vẫn hạn chế về nhận thức game bản quyền, có người thậm chí chưa khái niệm game bản quyền là gì, nên đa số game thủ Việt xem việc chơi game "bẻ khoá" là hành động bình thường.

Vì thế, chúng tôi không kêu gọi chỉ dùng game bản quyền, mà chỉ cố gắng cho game thủ thấy sự khác biệt của game bản quyền và game sao chép lậu. Việc kêu gọi này, là không dễ dàng lắm.

Ông có ý định nhân rộng mô hình thư viện của mình không, và việc chọn đối tác theo ông sẽ như thế nào? Ông mong muốn cộng đồng game thủ hưởng ứng hoạt động này ra sao?

Quả thật hiện nay, tôi chưa có ý định nhân rộng mô hình này, mà phải làm tốt 1 cái trước đã. Khi mọi việc đã vận hành tốt, thì cơ hội bắt đầu nhân rộng mô hình và tìm đối tác sẽ đến. Bằng niềm đam mê game của mình, tôi luôn muốn nhận được sự hưởng ứng tích cực từ cộng đồng game thủ, để chúng ta cùng nhau tạo nên giá trị cho game Việt.

PHỤNG NGHI

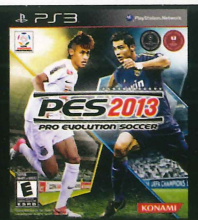
Ngoài việc vẫn tiếp tục kinh doanh các mặt hàng đã gắn liền với tên tuổi của công ty như Game Bản Quyền và thiết bị chơi Game chính hãng. Nextgen chuẩn bị triển khai ngay trong năm nay các mô hình và dịch vụ chơi game chuyên nghiệp hơn

- **Câu lạc bộ game PS3 với các tựa game bản quyền được tuyển chọn và cực kỳ phong phú. Game thủ tha hồ lựa chọn các thể loại game mà mình thích để thỏa thích chơi tại CLB.**
- **Thư viện game bản quyền bao gồm hàng trăm các tựa game v.v... game thủ giờ đây đã có cơ hội đem về nhà những tựa game hấp dẫn với một khoản chi phí nhỏ hàng tháng để sử dụng dịch vụ.**
- **Thư viện Game Media bao gồm bộ sưu tập các hệ máy đã đi vào lịch sử cho đến những hệ máy game mới nhất. Sách, tạp chí, các ấn phẩm về game v.v... đây là nơi để game thủ chia sẻ và trưng bày "báu vật" của mình và thỏa thích trao đổi với những người cùng sở thích.**
- **Kết hợp với các hãng sản xuất thiết bị game để thực hiện những trương trình quà tặng giá trị thông qua các cuộc thi nhỏ trên internet. Nơi mà mọi game thủ khắp đất nước đều có thể tham dự.**

HotgameShop.Net
Địa chỉ tại HN:
Shop 1: 127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel: 0936.011.022
Shop 2: 150 Nguyễn Trãi - Thanh Xuân - HN
Tel: 0975.44.88.68
Shop 3: 17A - Phù Doãn - Hoàn Kiếm - HN
Tel: 0963.041.660
Shop 4: 33 Hào Nam - Ba Đình - HN
Tel: 0936.663.000

Cho thuê game xịn PS Vita + PS3
Cung cấp - Sửa chữa các thiết bị:

* PS VITA - PSP 3000 - PSP GO
* Play Station 2 - Play Station 3
* XBOX 360 Slim Arcade 4GB
* Nintendo Wii - Nintedo 3DS



Địa chỉ mua hàng tại HCM: 112 Hàn Hải Nguyên - Phường 8 - Quận 11 - TP HCM (0978.785.587 gặp Chung)

Spiral Cats

Cosplay Skyrim

MITU KAT TRONG VAI HỒ LY, JOLIE DƯƠNG HÓA THÂN HẢI TẶC

Ashe trong League of legends

Cosplay World of Warcraft

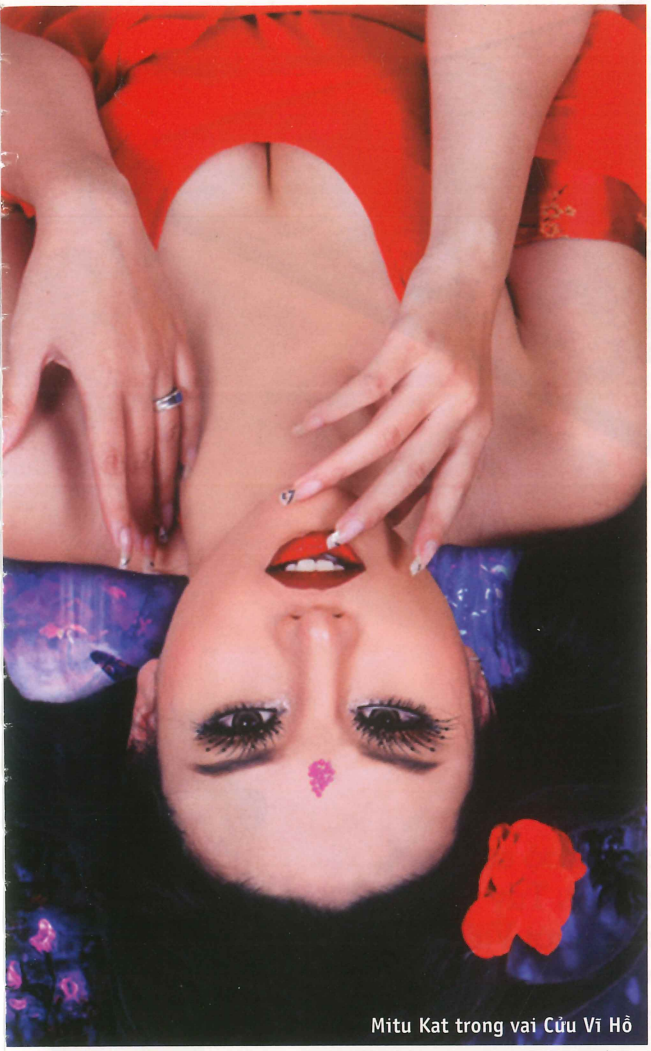
Superwoman

Jokers

Final Fantasy

COSPLAY THẾ GIỚI

Nhóm cosplay Spiral Cats của Hàn Quốc và OSK 39 của Trung Quốc tiếp tục thể hiện sự chuyên nghiệp trong bộ môn hóa trang với những bộ cosplay World of Warcraft và Final Fantasy X.



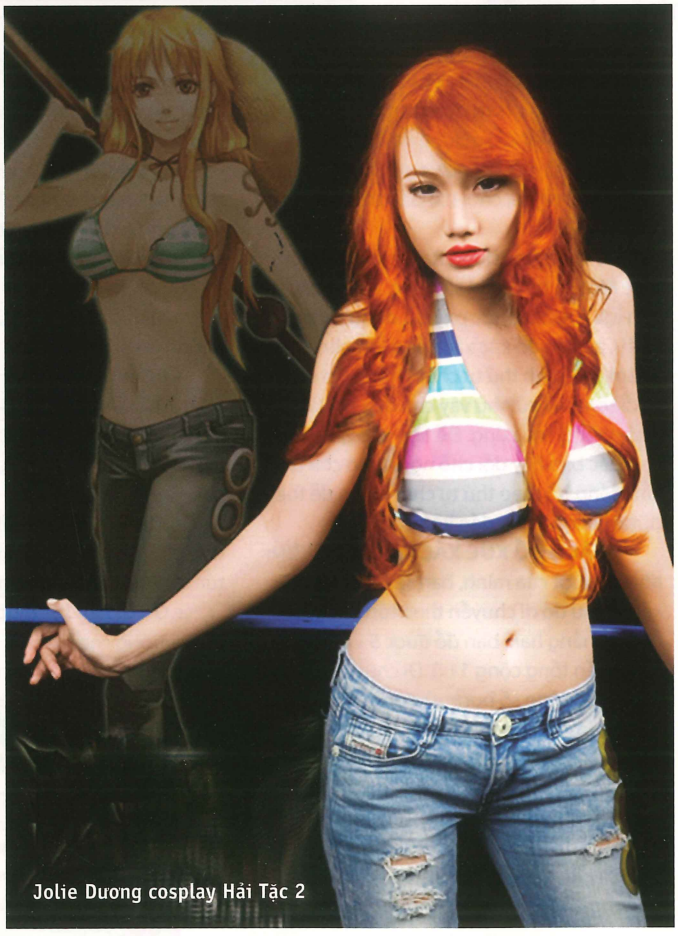
Mitu Kat trong vai Cửu Vĩ Hồ

COSPLAY TRONG NƯỚC

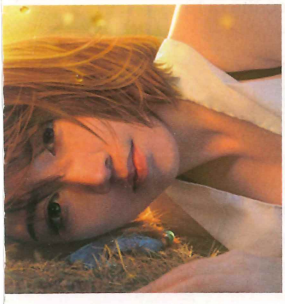
Mitu Kat, tên thật là Nguyễn Lê Minh Trúc, là đại sứ hình ảnh game Thiên Long Bát Bộ 2012 vừa tung ra bộ ảnh cosplay Cửu Vĩ Hồ để chào mừng trò chơi Phong Thần Bảng. Với vẻ ngoài tự tính và cá tính, Dương Thái Hải (Jolie Dương) cũng cho ra mắt bộ ảnh cosplay One Piece cho game Hải Tặc 2.

VŨ HẢI

Cosplay Long Tướng



Jolie Dương cosplay Hải Tặc 2



CỜ TỶ PHÚ: SỐNG LẠI THỜI THƠ ẤU

Bài viết này sẽ không phải để giới thiệu các bạn về bộ cờ này, vì trò chơi nàyđã quá thân thuộc với người Việt. Tuy nhiên, có một sự thật "phũ phàng" rằng lâu nay người Việt Nam chơi cờ tỷ phú sai luật đến 99%? Và một ván cờ Tỷ Phú chơi theo kiểu "luật Việt Nam" thường sẽ trở nên dai dẳng nhàm chán sau những phút vui nhộn ban đầu.

Đừng lo, bài viết này sẽ hướng dẫn các bạn cách thưởng thức trò chơi theo đúng cách của nó, theo đúng luật chuẩn để các bạn nhận ra đây không phải chỉ là một trò chơi hoàn toàn phụ thuộc vào may mắn mà còn có tính chiến lược và thương lượng, kinh doanh cũng hư quản lý tài sản trong đó nữa. Tin chắc sẽ làm cho bạn đọc, không chỉ trẻ em mà đặc biệt là thanh niên và người lớn tuổi sẽ cảm thấy sức hấp dẫn thật sự của trò chơi huyền thoại này.

Hãy cứ mở cuộc chơi như thường lệ và bắt đầu điều chỉnh vài thay đổi nho nhỏ.

Đầu tiên, các bạn sẽ không cần phải chuẩn bị thêm đồ nghề giữa, một bộ cờ Tỷ Phú mua ngoài tiệm tạp hóa đã có gần như đầy đủ tất cả các đồ chơi bạn cần rồi bạn chỉ cần thay đổi cách tư duy và luật chơi là được.

Trước hết, cần quy định đơn vị tiền bạc. Các bạn sẽ có đơn vị tiền bạc khác nhau tùy theo bộ cờ bạn mua, không có gì phải lo, các bạn chỉ cần theo đúng tỉ lệ giá trị đưa ra trong bài này là được. Bài viết sẽ sử dụng giá trị tiền tệ chuẩn là 200 mỗi lần qua ngân hàng được thưởng, và người chơi bắt đầu trò chơi với 1500 đồng.

Trò chơi sẽ sử dụng 2 viên xúc xắc 6 mặt. Một số bộ cờ chỉ sử dụng 1 viên, các bạn lưu ý là bắt buộc phải sử dụng 2 viên nhé! Các bạn để xúc xắc để so lớn nhỏ nhằm quy định thứ tự chơi. Người lớn nhất sẽ đi trước và cứ như vậy cho đến người nhỏ nhất đi sau cùng. Để tiện cho quá trình chơi các bạn hãy đổi chỗ ngồi theo chiều kim đồng hồ theo thứ tự chơi nhằm dễ theo dõi ai là người sắp đến lượt chơi.

+ CÁCH ĐỔ XÚC XẮC VÀ DI CHUYỂN: Khi đến lượt của mình, bạn sẽ đổ 2 viên xúc xắc và sau đó di chuyển theo tổng số vừa đổ ra. Chẳng hạn, bạn đổ được 5 và 6 bạn sẽ di chuyển tổng cộng 11 ô. Di chuyển quân của mình đúng số bước và dừng lại tại đó. Những trường hợp sau sẽ xảy ra:

+ Ô CÒN TRỐNG CHƯA AI MUA [VẪN CÒN LÀ SỞ HỮU CỦA NGÂN HÀNG]: bạn được lựa chọn mua hoặc không mua. Nếu bạn mua thì trả tiền và lấy giấy sở hữu về từ nay khu vực đó là của bạn. Nếu bạn không mua, ngâ hàng sẽ bán đấu giá ô đó cho những người chơi khác tham gia đấu giá và bán cho người trả giá cao nhất].

+ Ô ĐÃ CÓ CHỦ: bạn nộp tiền phạt cho chủ nhân, số tiền tùy theo ô và tùy theo tình trạng ô đó [đã có nhà hay chưa], có thể tìm thấy thông tin đó trên giấy sở hữu của ô đó.

+ THĂM TÙ VÀ ĐẬU XE MIỄN PHÍ: không có gì xảy ra.

+ CƠ HỘI/KHÍ VẬN: bốc lá bài Cơ hội hoặc Khí vận trên cùng [tùy theo ô bạn đạp phải] và là theo những gì lá bài ghi. Sau đó bỏ lá bài xuống dưới cùng chồng bài.

+ XUẤT PHÁT/KHỞI HÀNH: khi bạn đạp phải hoặc đi qua ô khởi hành ngay lập tức lấy 200 đồng từ ngân hàng.

+ Ở TÙ: bạn kết thúc lượt đi ngay lập tức và trong các lượt sau có thể ra tù bằng 1 trong 3 cách. Cách

thứ nhất là dùng Thẻ ra tù miễn phí [tự có hoặc mua lại của người chơi khác]. Cách thứ hai là tự đổ ra 2 số giống nhau và ra tù di chuyển đúng số ô vừa đổ. Cách số 3 là trả 50 đồng tiền phạt trước khi đổ và sau đó di chuyển bình thường ra tù. Lưu ý : sau 3 lượt ở tù bạn bắt buộc phải trả 50 đồng nếu vẫn không ra được và sau đó được quyền đi ra.

Nếu bạn đổ ra được 2 số giống nhau trên 2 viên xúc xắc, bạn được thưởng thêm một lần di chuyển tiếp tục đổ xúc xắc và di chuyển sau đó xử lý bình thường. Nếu bạn tiếp tục đổ ra được 2 số giống nhau, bạn lại được đi tiếp thêm một lần nữa. Tuy nhiên, đến lần thứ 3 bạn đổ ra 2 số giống nhau bạn sẽ ngay lập tức di chuyển đến ô ở tù và nơi đây, bạn sẽ... ở tù.

Lưu ý: khi bạn ra tù bằng cách đổ ra 2 số giống nhau bạn không được thưởng di chuyển tiếp như trên mà phải kết thúc lượt ngay.

Và đây là điều khác biệt so với luật Việt Nam : bạn chỉ được xây dựng nhà cửa trên các ô bạn sở hữu một khi bạn đã độc chiếm được một khu vực. Một khu vực là bao gồm các căn nhà có cùng màu viền. Ngoài ra những ô nằm trong khu vực bạn đang độc chiếm sẽ được tăng gấp đôi tiền phạt nếu như ô đó trống chưa có nhà [một khi đã có nhà thì thu tiền theo giá nhà chứ không được gấp đôi nữa].

Ngoài ra các bạn được quyền làm rất nhiều hành động khác trong lượt của mình. Những hành động đó bao gồm:

+ XÂY DỰNG NHÀ CỬA TRÊN Ô MÌNH ĐÃ SỞ HỮU: vâng bạn có thể xây nhà bất cứ lúc nào trong lượt mình chứ không cần phải đạp trúng rồi mới được xây như luật Việt Nam vẫn hay chơi. Tuy nhiên bạn bị giới hạn bởi 2 luật : 1 là bạn chỉ được xây nhà khi bạn đã độc chiếm hoàn toàn khu vực đó. Và thứ 2 là bạn phải xây nhà theo đúng trình tự và đều nhau. Tức là bạn không được xây đổ dồn hết cho một ô trong khu vực đó mà phải chia đều ra để xây. VD cụ thể : nếu khu vực đó có ba ô thì bạn phải xây mỗi ô lên 1 căn nhà trước khi có thể xây căn nhà thứ 2 tại một trong ba ô đó. Sau đó nếu bạn muốn xây căn nhà thứ 3 thì lại phải xây đều tất cả lên 2 căn nhà .v.v.

+ BÁN NHÀ: bạn có thể bán nhà trên ô mình đang có và cũng phải bán đều y như khi bạn xây. Giá bán lại là 75% giá bạn xây.

Monopoly - được biết đến ở Việt Nam với nhiều tên khác nhau (như cờ Tỷ Phú, cờ Phú Ông) là một trò chơi vô cùng thân quen với trẻ em Việt Nam bao lâu nay. Đơn giản dễ chơi và dễ tìm, chỉ với 5.000đ đến 10.000đ bạn đã có thể là sở hữu một bộ cờ tỷ phú nho nhỏ để chơi cùng các bạn rồi. Không những vậy, các bạn còn có thể "độ" nó lên bằng cách tự làm lại tiền và các công cụ khác để cho bộ trò chơi của mình thêm giá trị và chất lượng.

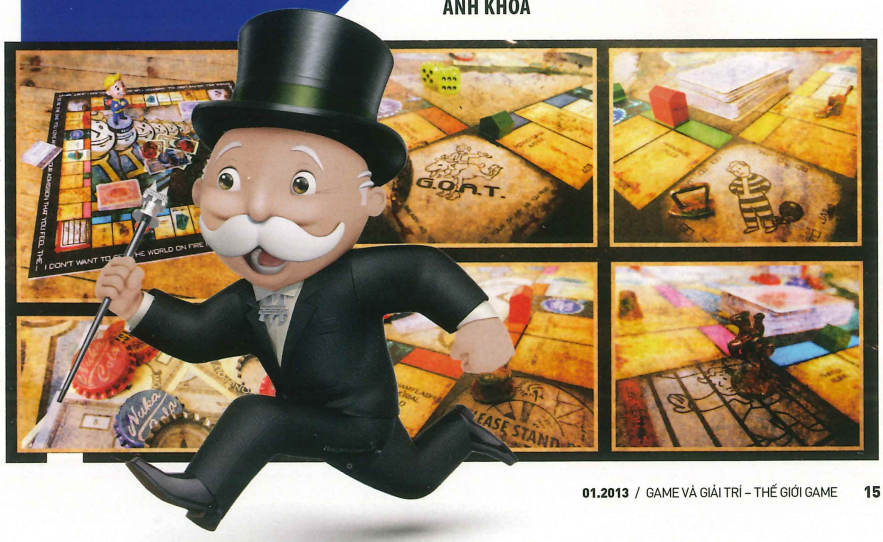
+ CẦM CỐ 1 Ô CHO NGÂN HÀNG: bạn có thể cầm những ô không có nhà cho ngân hàng với giá trên giấy sở hữu. Lật sấp giấy sở hữu đó lại, ô đó vẫn thuộc về bạn nhưng bạn không được quyền thu tiền những người đạp vào ô đó nữa cho đến khi bạn trả nợ cho ngân hàng xong và chuộc lại ô đó. Tiền chuộc là tiền vay cộng thêm 10% lãi suất.

+ BÁN MỘT Ô HIỆN ĐANG CẦM CỐ CHO NGƯỜI CHƠI KHÁC VỚI GIÁ HAI NGƯỜI TỰ THƯƠNG LƯỢNG. Người mua nhận giấy sở hữu của ô đó trong tình trạng đang cầm cố và có thể trả tiền vay nợ cộng thêm 10% lãi suất để khôi phục ô đó lại sử dụng như bình thường.

Đó là những luật cơ bản và khác biệt lớn nhất mà các bạn cần làm quen và sử dụng trong trò chơi. Đây vẫn chỉ là những luật đơn giản, vẫn còn rất nhiều luật nâng cao và những cách thưởng thức trò chơi này cao cấp và phức tạp hơn. Nhưng vấn đề đó sẽ để dành cho một khi các bạn đã thử và cảm nhận cái hay của trò chơi với luật đúng của nó. Các bạn có thể tìm hiểu thêm về luật nâng cao nếu muốn bằng cách liên lạc với tạp chí. Nhưng có thể cam đoan với các bạn là chỉ một chút khác biệt về luật kia sẽ tạo thành khác biệt vô cùng lớn cho quá trình chơi và thưởng thức của các bạn.

Chúc các bạn có được những khoảng thời gian vui vẻ và giải trí thoải mái với bộ trò chơi của tuổi thơ này.

ANH KHOA



NGƯỜI HOBBIT: HÀNH TRÌNH VÔ ĐỊNH
THE HOBBIT

Bộ phim xoay quanh nhân vật Bilbo Baggins, người bị cuốn vào hành trình đoạt lại xứ sở Người Lùn đang bị chiếm giữ bởi con rồng khổng lồ Smaug. Được hộ tống bởi pháp sư Gandalf Áo Xám và dẫn dắt bởi chiến binh thần thoại Thorin Oakensheild , Bilbo cùng với 13 thành viên tộc người lùn bước vào một cuộc phiêu lưu đến những nơi hoang dã nhất, xuyên qua những vùng đất rộng lớn bị chiếm đóng bởi yêu tinh, nhện khổng lồ, thầy phù thủy.

Những nhân vật chính của bộ phim

BILBO BAGGINS

Giống như các hobbit khác, Bilbo Baggins có hạnh phúc rất đơn giản: một chạn đầy thức ăn ngon và một quyển sách tâm đắc. Khi pháp sư Gandalf và 13 người lùn bất ngờ xuất hiện trước cửa nhà Bilbo và mời ông tham gia một cuộc phiêu lưu vô cùng nguy hiểm, cuộc đời của Bilbo từ đó đã thay đổi mãi mãi. Sự khôn ngoan cũng như lòng dũng cảm của Bilbo là điều khiến bất kỳ ai đều kinh ngạc, đó là "tố chất" phi thường của một hobbit có vóc dáng và ngoại hình không có gì đặc biệt.

PHÁP SƯ GANDALF ÁO XÁM

Một trong những pháp sư quyền lực nhất của thế giới Trung Địa, Gandalf Áo Xám cũng tham gia truy tìm khó báu bị đánh cắp và giành lại vương quốc của người lùn tại xứ Erebor. Trong cuộc hành trình, Gandalf đã tìm ra bằng chứng về việc một con quỷ xưa đã tìm được đường quay trở lại thế giới thực tại. Nhằm che giấu sự thật, Gandalf phải từ bỏ những người bạn đồng hành của mình để bảo vệ họ khỏi những nguy hiểm và tham gia vào một cuộc phiêu lưu đưa ông đến góc khuất nhất trong thế giới Trung Địa- nơi mà sự nghi ngờ của ông về việc tồn tại con quỷ kia cuối cùng đã được xác nhận.

THORIN OAKENSHIELD

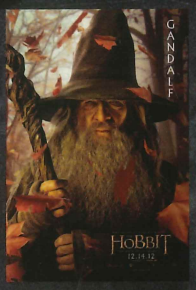
Ngay khi còn là hoàng tử của xứ sở người lùn, Thorin đã tận mắt chứng kiến cảnh tượng con rồng lửa tàn phá và hủy hoại vương quốc của tộc người này tại xứ Erebor. Thorin Oakenshield, thủ lĩnh quả cảm, dũng mãnh và gan dạ nhất của nhóm người lùn, người gánh trên vai nhiệm vụ quan trọng phải giành lại kho báu trên núi Cô Độc (Lonely Mountain) từ tay con rồng Smaug.

BALIN

Là hậu duệ mang dòng máu quý tộc, Balin là một trong những thành viên cao tuổi nhất của tộc người lùn. Với bản chất thông tuệ và lịch lãm, ông lại phải sống trong một thế giới đầy chiến tranh và vật lộn từng ngày để giành được sự sống. Đối với Thorin Oakenshield, Balin được xem như một trong những nhà cố vấn đáng tin cậy và gần gũi nhất.

DWALIN

Vinh danh là chiến binh quả cảm, Dwalin là một người mộc mạc và rất cương trực. Anh là một trong những cận vệ trung thành nhất của Thorin Oakenshield và có một niềm tin vô bờ và tuyệt đối về khả năng lãnh đạo của người bạn mình. Là một dũng sĩ quả cảm với sức mạnh vô song, Dwalin có xu hướng không tin bất kỳ ai không thuộc chủng người lùn và đặc biệt với dòng giống yêu tinh. Kiêu hãnh, dũng cảm và là một trong những người lùn có chiều cao đáng nể nhất, Dwalin sẵn sàng nghiêng mình cúi chào bất kì ai chiếm được lòng kính trọng của anh.



THÔNG TIN

ĐẠO DIỄN:
Peter Jackson

DIỄN VIÊN:
Ian McKellen, Martin Freeman, Cate Blanchett, Christopher Lee, Hugo Weaving, Elijah Wood

NGÀY KHỞI CHIẾU:
28/12/2013

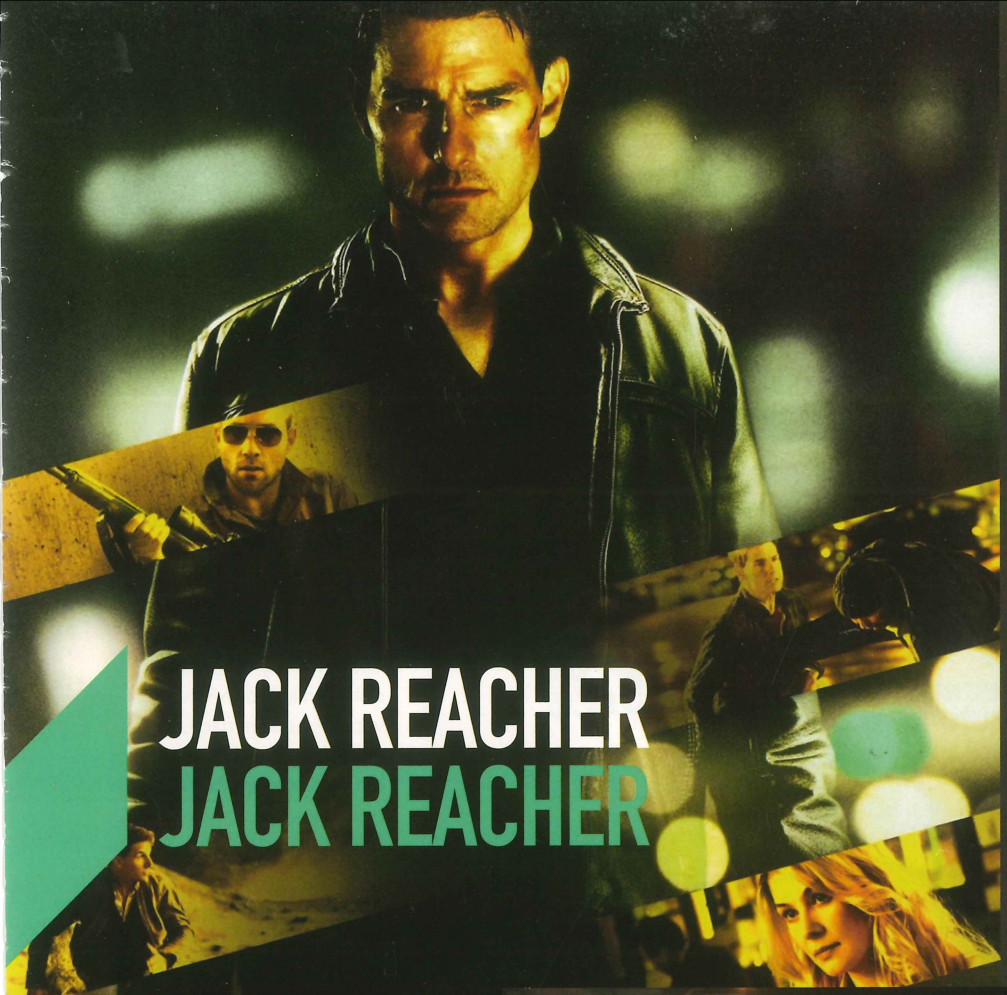
FILI

Fili thuộc dòng dõi hoàng gia của Durin và được nuôi dạy bởi người chú của mình - Thorin Oakenshield. Cùng với em trai Kili, Fili là một trong những thành viên trẻ nhất của hiệp hội người lùn. Anh không bao giờ đi đâu xa và thậm chí còn chưa được biết vương quốc của chủng tộc mình tại xứ Erebor. Là một chiến binh với kỹ năng thành thục, Fili chuẩn bị cho chuyến phiêu lưu của mình với rất ít kinh nghiệm về những nguy hiểm đang chờ đợi anh.

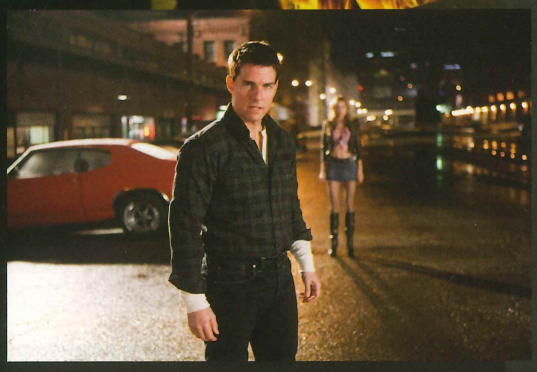
KILI

Là em trai của Fili, Kili cũng là một người cháu hết mực trung thành của Thorin Oakenshield. Vô tư, nồng hậu và đôi khi có phần vô tâm, Kili có một cuộc sống vui vẻ vô lo vô nghĩ. Có ngoại hình ưa nhìn cùng thể lực, Kili tận hưởng sức mạnh cũng như lòng can đảm và nhiệt huyết của tuổi trẻ mà cậu đang có. Là một chiến binh được huấn luyện bài bản và là một cung thủ xuất sắc, Kili tham gia vào hiệp hội người lùn và sẵn sàng để chứng tỏ lòng tận tâm và sức mạnh của mình với những người đồng đội quanh anh.

THANH VÂN



JACK REACHER
JACK REACHER



Buổi sáng bình thường tại một thị trấn, 5 người đã bị bắn chết một cách ngẫu nhiên khi đang làm những công việc thường ngày của họ. Mọi chứng cứ đều chỉ đến một người đàn ông được biết đến với danh nghĩa là một cựu quân nhân - một tay bắn tỉa thiện nghệ. Anh ta lập tức bị bắt và đưa vào giam giữ. Mặc dù phải trải qua những cuộc thẩm vấn dai dẳng, gã tù nhân không cung cấp bất kỳ thông tin gì, ngoại trừ một yêu cầu khó hiểu được viết nguệch ngoạc trên giấy: Tìm Jack Reacher.

Jack Reacher là ai? Đó không phải là một câu hỏi dễ dàng trả lời và thực sự rất khó để chứng minh được liệu người đó có tồn tại không?

THÔNG TIN

ĐẠO DIỄN:
Peter Ramsey

DIỄN VIÊN LỒNG TIẾNG:
Chris Pine, Alec Baldwin, Jude Law, Isla Fisher, Hugh Jackman

NGÀY KHỞI CHIẾU:
30/11/2012

Trước khi trở thành một tác giả có những.cuốn sách bán chạy trên toàn thế giới, Lee Child đã tốt nghiệp trường luật và gia nhập công ty truyền hình Granada của Anh. Sau 18 năm làm việc với vai trò đạo diễn dàn dựng trong một số chương trình truyền hình nổi tiếng, vào năm 1995 khi công ty tái cấu trúc lại, Child bị mất việc. Lúc này ông bắt đầu cầm bút và viết cuốn sách có tựa là "Killing floor". Xuất bản vào năm 1997, cuốn tiểu thuyết đầu tay với nhân vật trung tâm là Jack Reacher đã lập tức thu hút được độc giả, và tiếp tục cho ra đời 16 câu chuyện về Jack Reacher.

Lee Child nhận xét về nhân vật của mình: "Khi suy nghĩ về nguồn gốc của nhân vật Reacher, giờ đây tôi nhận ra rằng anh ta đến từ tất cả những gì tôi đã đọc trong suốt nhiều năm. Anh ta như một nhân vật huyền thoại vậy, kiểu như Robin Hood hay một anh hùng miền Tây. Reacher là hiện thân của sự bí ẩn, cô độc và là một người có những nguyên tắc của riêng mình, nhưng vì một vài lí do mà anh ấy bị xua đuổi, phải lang thang khắp nơi và thực thi công lý. Theo tôi thì anh ấy chính là hình ảnh ẩn dụ cho nguyện vọng thầm kín của tất cả chúng ta, đó chính là công lý. Đây là sức hấp dẫn lớn nhất của Reacher đối với cả đàn ông và phụ nữ, đặc biệt là phụ nữ - những người rất nhạy cảm với sự bất công. Và Reacher chính là người sẽ tìm ra những sự sai trái và sửa chữa chúng bằng bất cứ giá nào. Vì vậy chắc chắn sẽ có rất nhiều tình tiết bạo lực trong cuốn sách. Nhưng tôi nghĩ rằng tất cả chúng ta, dù không thể hiện ra, đều muốn điều đó. Chúng ta đều muốn công lý được thực thi và kẻ ác phải bị trừng phạt."

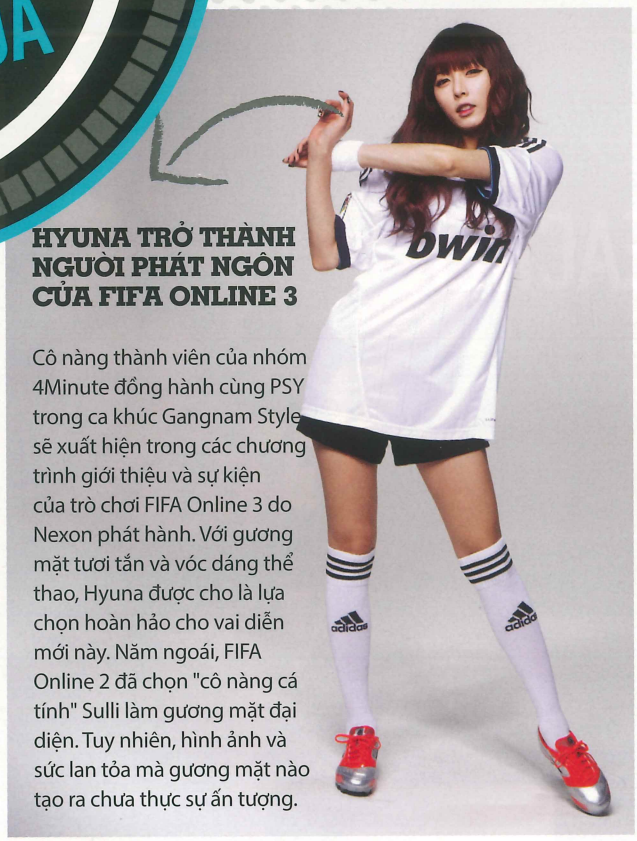
Bộ phim Jack Reacher được dựa trên tiểu thuyết One Shot, cuốn thứ 9 trong series tiểu thuyết về nhân vật Reacher. Vậy tại sao nó lại được bắt đầu từ cuốn giữa như vậy? Nhà sản xuất Granger giải thích: "Có lẽ One Shot là cuốn tiểu thuyết có tính điện ảnh nhất trong bộ sách. Trong cuốn sách có rất nhiều yếu tố mà chúng tôi cho rằng sẽ rất quan trọng đối với bộ phim đầu tiên. Thứ nhất, tôi nghĩ nó giới thiệu khá đầy đủ về nhân vật Reacher - đó là cách tốt nhất để đưa anh ta lên màn ảnh. Và thứ hai, quan trọng hơn, là nó đưa nhân vật vào một tình thế tiến thoái lưỡng nan. Anh ta bước vào câu chuyện với một niềm tin, nhưng sau đó lại nhận ra rằng có lẽ sự thật lại chỉ sang một hướng khác. Khi đó, anh buộc phải chọn cách để thoát ra: cách dễ dàng hoặc cách khó khăn. Với quyết định đó, chúng ta có thể nhận thấy Jack Reacher khác biệt so với các nhân vật anh hùng trong các bộ phim khác."

THANH VÂN

LÀNG NHẠC GAME THÁNG QUA

GAME ÂM NHẠC ĐẦU TIÊN CỦA DÒNG GAME FINAL FANTASY

Theatrhythm: Final Fantasy là trò chơi âm nhạc đầu tiên trong dòng game Final Fantasy dành cho thiết vị iOS. Mỗi nhiệm vụ trong game được tạo thành từ một tập hợp các bản nhạc đơn âm và đa âm nên mỗi lần chơi sẽ mang lại cảm giác đối mặt với những mức độ khó khác nhau và cả phần thưởng khác nhau. Cách chơi game vô cùng đơn giản khi có thể chạm vào bất cứ điểm nào trên màn hình để kích hoạt thao tác. Trò chơi hiện đã được phát hành miễn phí trên Appstore.



HYUNA TRỞ THÀNH NGƯỜI PHÁT NGÔN CỦA FIFA ONLINE 3

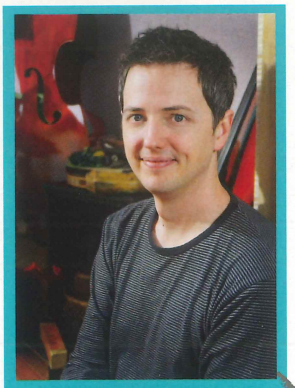
Cô nàng thành viên của nhóm 4Minute đồng hành cùng PSY trong ca khúc Gangnam Style sẽ xuất hiện trong các chương trình giới thiệu và sự kiện của trò chơi FIFA Online 3 do Nexon phát hành. Với gương mặt tươi tắn và vóc dáng thể thao, Hyuna được cho là lựa chọn hoàn hảo cho vai diễn mới này. Năm ngoái, FIFA Online 2 đã chọn "cô nàng cá tính" Sulli làm gương mặt đại diện. Tuy nhiên, hình ảnh và sức lan tỏa mà gương mặt nào tạo ra chưa thực sự ấn tượng.

NHÀ SOẠN NHẠC JOURNEY ĐƯỢC ĐỀ CỬ GIẢI GRAMMY

Austin Wintory vừa nhận được đề cử giải âm nhạc danh giá nhất hành tinh, Grammy cho công việc soạn nhạc trong trò chơi Journey của Sony Online Entertainment. Wintory được đề cử giải Best Score Sountrack for Visual Media (tạm dịch Soạn Nhạc Hay Nhất về Truyền thông Hình ảnh). Ở hạng mục này, anh sẽ cạnh tranh với các nhà soạn nhạc lừng danh khác như John Williams với tác phẩm trong phim The Adventures of Tin Tin – The Secret of the Unicorn, Ludovic Bource với The Artist, Hans Zimmer với The Dark Knight Rises, Trent Reznor, Atticus Ross với The Girl With the Dragon Tattoo và Howard Shore với Hugo. Giải thưởng âm nhạc thường niên Grammy Award lần thứ 55 sẽ diễn ra vào ngày 10/02/2013.

CA SĨ IU LÀM ĐẠI DIỆN CHO AION

Nữ ca sĩ IU, sinh ngày 16/05/1993, có tên thật là Lee Ji-eun. Gia nhập thị trường âm nhạc từ năm 2008 khi mới 15 tuổi. IU nhanh chóng khẳng định được tên tuổi của mình ở nhiều vai trò khác nhau như ca sĩ, nhạc sĩ, dẫn chương trình... và được mệnh danh là nữ ca sĩ kiếm tiền giỏi nhất làng giải trí Hàn Quốc với hơn 11 triệu USD trong năm 2011. Mới đây, NCsoft cũng công bố IU sẽ là đại diện hình ảnh cho game Aion phiên bản 4.0. Ca khúc chủ đề mới của game mang tên Atreia cũng sẽ do chính IU thể hiện thông qua một nhân vật bản sao của cô trong game.



NHẠC SĨ ĐOẠT GIẢI BAFTA ĐẢM NHẬN NHẠC CHO TOMB RAIDER

Jason Graves, nhà soạn nhạc từng đoạt giải thưởng BAFTA nhờ các sáng tác trong trò chơi Dead Space sẽ viết nhạc cho phiên bản Tomb Raider mới sắp tới của Square Enix. Thông tin này đã được nhà phát triển Crystal Dynamics công bố hôm 30/11/2012 cùng với việc ra mắt tập thứ ba của loạt phim hậu trường The Final Hours of Tomb Raider. Tomb Raider dự kiến sẽ phát hành vào 05/03/2012 cho PlayStation 3, Xbox 360 và PC.

KHẮC THÀNH

GAME MỚI TRONG THÁNG TỚI!

SẮP PHÁT HÀNH

Sniper: Ghost Warrior 2

Hệ máy: PC • Phát triển: City Interactive • Phát hành: City Interactive • Thể loại: Hành động • Ngày phát hành: 15/01/2013

Một lần nữa, game thủ sẽ khoác lên mình bộ đồ ngụy trang và len lỏi đến những vị trí bí mật trong các màn chơi để hạ gục tất cả đối thủ. Được thực hiện dựa trên công nghệ CryEngine 3, những nhiệm vụ mới trong Sniper: Ghost Warrior 2 sẽ đem lại cho người chơi đồ họa ấn tượng hơn cũng như mức độ thử thách cao hơn.

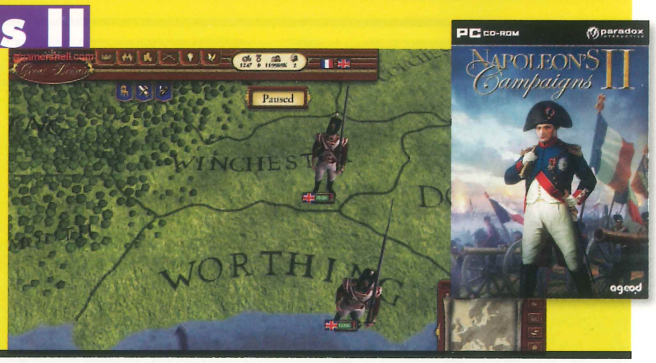
DmC Devil May Cry

Hệ máy: PC • Phát triển: Ninja Theory • Phát hành: Capcom • Thể loại: Hành động • Ngày phát hành: 25/01/2013

Dante trong DMC là một chàng trai trẻ thuộc típ người nói chung là không được xã hội coi trọng. Dante nhận ra mình không thực sự là một con người nhưng cũng không giống ma quỷ. Bị kẹt giữa hai thế giới, anh như một kẻ bị ruồng bỏ. Người chơi sẽ lên đường khám phá bí mật về thân thế đứa con của quỷ và thiên thần này.

Napoleon's Campaigns II

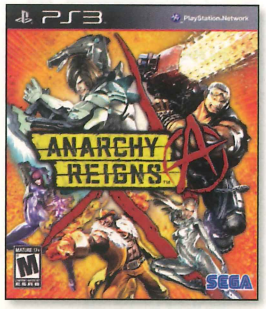
Hệ máy: PC • Phát triển: Paradox Interactive • Phát hành: Paradox Interactive • Thể loại: Chiến lược • Ngày phát hành: 31/12/2012



Napoleon, một trong những chỉ huy quân sự vĩ đại nhất sẽ được tái hiện trong trò chơi chiến lược đề tài lịch sử mới. Tập hợp các trận đánh nổi tiếng của Napoleon trải dài từ Ai Cập cho đến Waterloo, người chơi sẽ được trải nghiệm cảm giác chinh phục cả châu Âu rộng lớn. Bên cạnh vua nước Pháp còn có 600 lãnh đạo khác trong lịch sử quân sự châu Âu.

Anarchy Reigns

Hệ máy: PS3 • Phát triển: PlatinumGames • Phát hành: SEGA • Thể loại: Hành động • Ngày phát hành: 08/01/2013 • Ni no Kuni: Wrath of the White



Anarchy Reigns lấy bối cảnh một thế giới hậu tận thế với những khu vực đầy rẫy nguy hiểm và tình trạng vô chính phủ. Game thủ sẽ gia nhập cuộc chơi với kho vũ khí và nhân vật đa dạng, tập trung sử dụng kỹ năng cận chiến để hạ gục đối phương. Anarchy Reigns sẽ hỗ trợ phần chơi online sử dụng những nhân vật trong MadWorld cũng như những nhân vật mới hoàn toàn.

Ni no Kuni: Wrath of the White Witch

Hệ máy: PS3 • Phát triển: Level-5 • Phát hành: Namco Bandai • Thể loại: Hành động • Ngày phát hành: 22/01/2013

Ni no Kuni: Wrath of the White Witch là một câu chuyện về cậu bé Oliver, người dấn thân vào hành trình trở thành một bậc thầy phép thuật nhằm mang người mẹ đã chết trở lại. Trên đường đi, người chơi sẽ gặp những bạn đồng hành hữu ích để rồi cuối cùng một mình đương đầu với đối thủ mạnh nhất là phù thủy trắng White Witch.

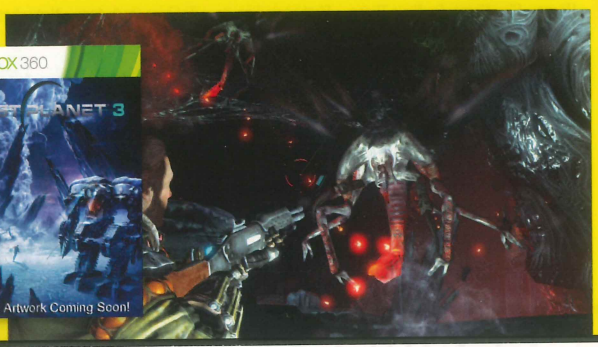
Oddworld: Stranger's Wrath HD

Hệ máy: PS3 ● Phát triển: Just Add Water Developments ● Phát hành: Just Add Water Developments ● Thể loại: Hành động ● Ngày phát hành: 27/12/2012

Người chơi sẽ vào vai Stranger, một thợ săn tiền thưởng chuyên theo dấu những tên tội phạm sống ngoài vòng pháp luật. Sử dụng một vũ khí đặc biệt, game thủ sẽ phải giải quyết hàng loạt thách thức và đối thủ trên đường đi. Game còn hỗ trợ điều khiển bằng PlayStation Move thú vị.

Lost Planet 3

Hệ máy: Xbox 360 ● Phát triển: Spark Unlimited ● Phát hành: Capcom ● Thể loại: Hành động ● Ngày phát hành: 15/01/2013



Lost Planet 3 là phiên bản tiếp tục loạt game bắn súng có nội dung xoay quanh cuộc chiến khốc liệt giữa con người và loài côn trùng khổng lồ Akrid để giành giật nguồn năng lượng T-ENG. Người chơi vào vai phi công Jim được gửi đến E.D.N. III với một nhiệm vụ đặc biệt và sẽ phải đương đầu với hàng đàn côn trùng khổng lồ đang cố hút cạn kiệt nguồn năng lượng ở bất cứ nơi nào chúng đặt chân đến.

Alien Fear

Hệ máy: Xbox 360 ● Phát triển: City Interactive ● Phát hành: City Interactive ● Thể loại: Hành động ● Ngày phát hành: 31/12/2012

Mọi vấn đề trong cuộc chiến chống lại người ngoài hành tinh của Alien Fear đều được giải quyết bằng súng và hỏa lực. Xây dựng dựa trên Unreal Engine 3, Alien Fear hứa hẹn sẽ cung cấp bối cảnh môi trường viễn tưởng tuyệt đẹp bên cạnh những pha chiến đấu và phá hủy ấn tượng. Người chơi sẽ phải sẵn sàng đối mặt với lũ quái vật hung hăng luôn muốn tiêu diệt họ.

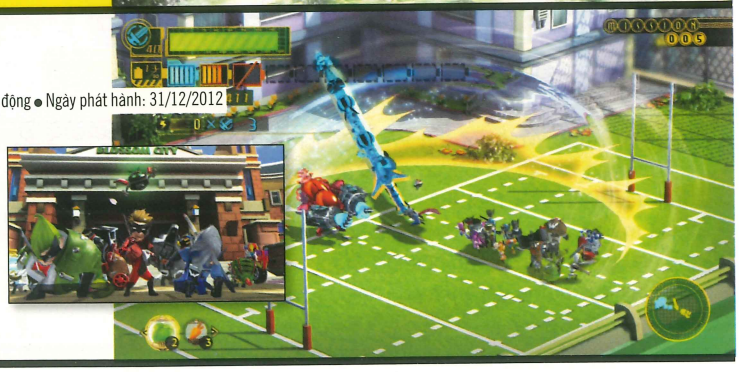
Kinect Nat Geo TV Season 2

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Deck 13 | **Phát hành:** Deck 13 | **Thể loại:** Phiêu lưu
Ngày phát hành: 25/12/2012

Trong Blood Knights, người chơi sẽ điều khiển một thợ săn quỷ và cả một con ma cà rồng trong hành trình ngăn chặn âm mưu thống trị thế giới của cái ác. Họ sẽ phải chiến đấu với các thây ma, ma cà rồng và cả những con người độc ác. Game thủ cũng có thể thu thập cho mình rất nhiều vũ khí và áo giáp độc đáo trong bối cảnh mang phong cách Gothic lấy cảm hứng từ thời trung cổ.

The Wonderful 101

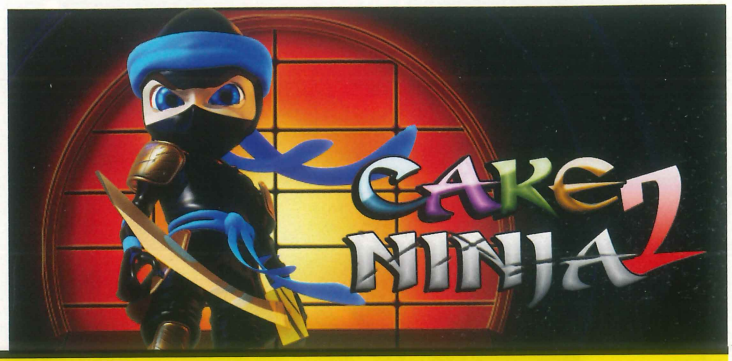
Hệ máy: Wii U ● Phát triển: Platinum Games ● Phát hành: Nintendo ● Thể loại: Hành động ● Ngày phát hành: 31/12/2012



Bằng cách cứu lấy dân thường khỏi cuộc tấn công từ người ngoài hành tinh. Game thủ sẽ vẽ một vòng tròn trên màn hình gamepad và siêu anh hùng sẽ chạy theo vòng đó và bất cứ ai lọt vào bên trong sẽ gia nhập nhóm của họ. Tận dụng các tính năng độc đáo khác của Wii U, The Wonderful 101 là trò chơi rất thích hợp giải trí cùng gia đình hoặc bạn bè.

Cake Ninja 2

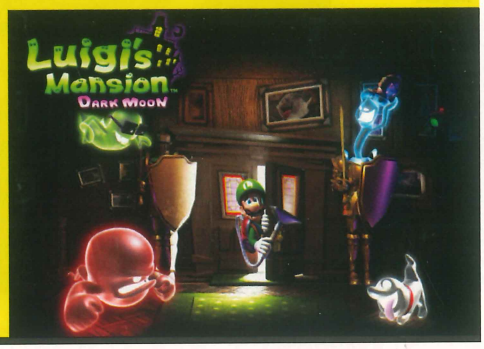
Hệ máy: DS ● Phát triển: Cypronia ● Phát hành: Cypronia ● Thể loại: Giả lập ● Ngày phát hành: 31/12/2012



Trở thành một chiến binh Cake Ninja bằng cách vung bút stylus trên màn hình để chém những chiếc bánh ngọt thành từng miếng nhỏ. Cách chơi rất đơn giản nếu chém trúng bánh nhiều người chơi sẽ được chơi tiếp, chơi càng lâu thì điểm số càng cao. Game cũng có chế độ thách thức với bạn bè để xem ai là ninja cắt bánh giỏi nhất.

Luigi's Mansion: Dark

Hệ máy: 3DS ● Phát triển: Next Level Games ● Phát hành: Nintendo ● Thể loại: Platformer ● Ngày phát hành: 31/12/2012



Trang bị máy hút chân không 5000 Poltergust tự chế, anh chàng Luigi sẽ phải hoàn thành các nhiệm vụ được giao bởi Giáo sư E. Gadd. Đó chính là loại bỏ tất cả các bóng ma cứng đầu đang lẩn trốn trong những ngôi biệt thự ma quái. Nhiều tòa lâu đài mới và hàng loạt các câu đố đang chờ người chơi khám phá.

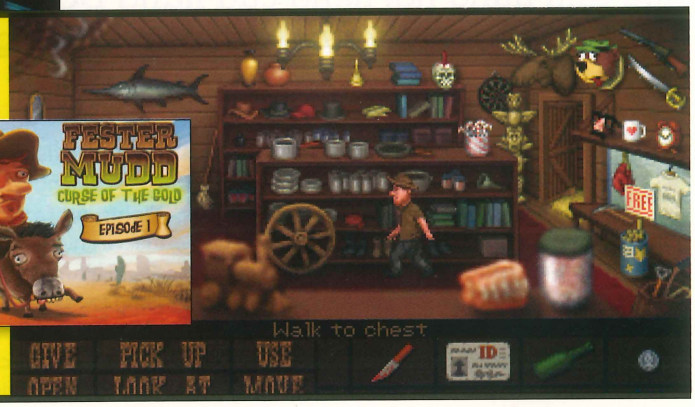
KickBeat

Hệ máy: PS Vita ● Phát triển: Zen Studios ● Phát hành: Zen Studios ● Thể loại: Âm nhạc ● Ngày phát hành: 31/12/2012

KickBeat là game khá độc đáo khi đem lại cho người chơi khả năng tương tác với âm nhạc mới bằng cách kết hợp âm nhạc với võ thuật. Mỗi bản nhạc giờ đây sẽ trở thành một trận chiến võ đài mà người chơi phải hết sức khéo léo mới có thể vượt qua. Game cũng cho phép người chơi tạo ra những bản nhạc từ thư viện âm nhạc của riêng mình.

Fester Mudd:

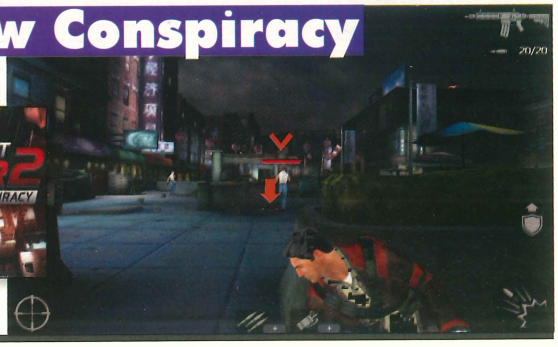
Hệ máy: iPhone ● Phát triển: Replay Studios ● Phát hành: Replay Studios ● Thể loại: Phiêu lưu ● Ngày phát hành: 25/01/2013



Fester Mudd đưa game thủ quay về với thể loại trò chơi từng thống trị làng game trong những năm 80 và 90. Với cốt truyện chủ đề miền Viễn Tây hoang dã được bổ sung các yếu tố hài hước, Fester Mudd sẽ đem lại cho người chơi cơ hội bước vào một hành trình phiêu lưu thú vị của những chàng cao bồi.

Contract Killer 2: Shadow Conspiracy

Hệ máy: Android ● Phát triển: Glu Mobile ● Phát hành: Glu Mobile ● Thể loại: Hành động ● Ngày phát hành: 31/12/2012



Vào vai Jack Griffin, một sát thủ hợp đồng chuyên nghiệp trải qua những nhiệm vụ đòi hỏi kỹ năng hạ gục đối thủ từ xa cũng như cận chiến. Game còn hỗ trợ nhiều loại vũ khí cũng như vật phẩm có thể giúp người chơi nâng cao khả năng chiến đấu.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Song đấu

PHÁT TRIỂN
NetherRealms

PHÁT HÀNH
Warner Bros. Interactive

NGÀY PHÁT HÀNH
tháng 4/2013

ESRB (TUỔI)
T

INJUSTICE: GODS AMONG US

SIÊU ANH HÙNG ĐẠI CHIẾN

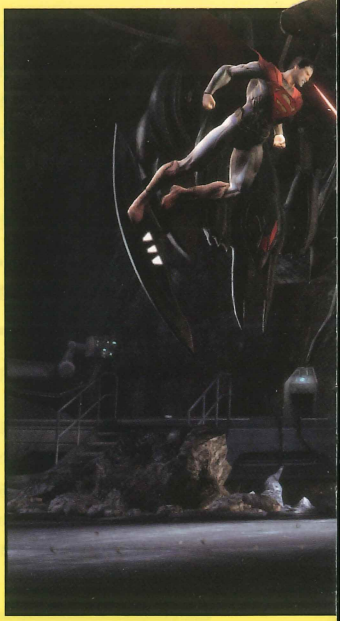
Injustice: Gods Among Us là trò chơi song đấu sẽ ra mắt vào năm 2013 đang rất được mong đợi vì hai lí do chính: trò chơi có dàn đấu sĩ là những siêu anh hùng nổi tiếng của hãng DC Comics, và đặc biệt được thiết kế bởi đội ngũ đã từng thành danh qua series game song đấu nổi tiếng Mortal Kombat.

Được phát triển bởi NetherRealms, vốn được hợp nhất từ Midway Games và WB Games Chicago, Injustice: Gods Among Us được mong đợi sẽ thừa hưởng những ưu điểm của dòng game nổi tiếng Mortal Kombat trước đây của Midway. Đây cũng là trọng tâm mà NetherRealms hướng tới trong Injustice: Gods Among Us. Lối chơi song đấu trên cơ bản sẽ có phần bạo lực và đen tối, tuy nhiên trò chơi sẽ có những cải tiến trong lối đánh của các nhân vật, yếu tố vật lý, ánh sáng, môi trường... để làm hài lòng những fan vốn đã quen thuộc với dòng game Mortal Kombat. Họ sẽ cảm nhận ở Injustice: Gods Among Us những yếu tố quen thuộc như cách điều khiển, ra chiêu..., tuy nhiên vẫn sẽ gặp những bất ngờ và cải tiến nho nhỏ xoay quanh các kỹ năng của các đấu sĩ.

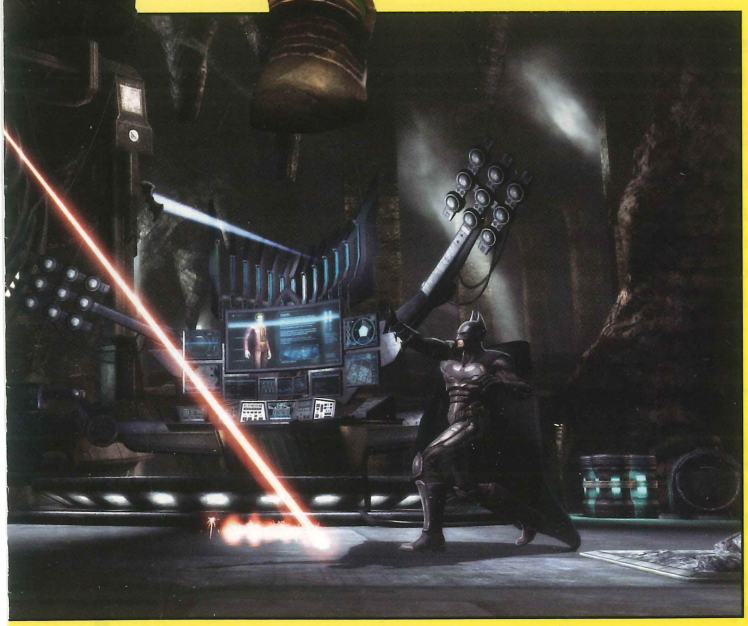
NHẬP VAI SIÊU ANH HÙNG HAY SIÊU TỘI PHẠM

Về yếu tố kỹ năng, dàn nhân vật siêu anh hùng của DC Comics trong Injustice sẽ được chia thành hai loại: sử dụng siêu năng lực và sử dụng "đồ chơi" công nghệ cao. Những đấu sĩ như Batman, Nightwing, Cyborg, Joker... sẽ chủ yếu sử dụng các loại vũ khí và công cụ đặc biệt, trong khi đó dàn đấu sĩ như Superman, Wonder Woman, Flash... sẽ sử dụng các siêu năng lực của mình. Yếu tố cân bằng khi chiến đấu giữa các nhân vật trong Injustice cũng được chú trọng, các đấu sĩ sẽ có những ưu điểm và khuyết điểm riêng để người chơi khai thác. Về các tuyệt chiêu, Injustice cũng đưa vào hệ thống 2 thanh năng lượng cho các nhân vật để tung ra các tuyệt chiêu. Một số tuyệt chiêu sẽ mang tính chất ảnh hưởng tới môi trường xung quanh như làm đất đá vật thể nổ tung hay di chuyển đồ vật tấn công đối thủ, do vậy sự đa dạng trong các tuyệt chiêu của nhân vật trong Injustice tương đối đáng kể so với các game cùng thể loại.

Môi trường chiến đấu của các siêu anh hùng trong Injustice được thiết kế để nhân vật hoàn toàn có thể phá hủy được và người chơi sử dụng những vật thể trong môi trường để tấn công đối thủ. Tùy



theo tính chất của nhân vật, các vật thể trong môi trường sẽ được vận dụng khác nhau. Với những dạng đấu sĩ sử dụng sức mạnh cơ bắp và cận chiến như Solomon Grundy, anh chàng có thể nâng một chiếc xe hơi trong môi trường và "tẩm quất" đối thủ của mình. Với dạng đấu sĩ nhanh nhẹn hay bay nhảy như Nightwing, nhân vật này sẽ nhảy lên chiếc xe rồi lộn nhào qua đầu đối thủ để tấn công bất ngờ. Các tình huống sẽ đa dạng hơn với từng nhân vật khác nhau, và đó chính là điểm hấp dẫn nhất ở những pha song đấu trong Injustice.



Một trong những yếu tố tạo nên sự tò mò cho người chơi Injustice là không biết trò chơi có mang xu hướng bạo lực thái quá như dòng Mortal Kombat của Midway trước đây hay không. Câu trả lời là không, Injustice sẽ có mức độ bạo lực bình thường và các chiêu thức của nhân vật không quá "độc địa" như trong Mortal Kombat. Do các nhân vật trong Injustice được lấy từ các siêu anh hùng DC Comics, nhà phát triển NetherRealms quyết định tôn trọng hình ảnh của các nhân vật này và chỉ xoay quanh thiết kế những chiêu thức đặc trưng của họ theo cách sáng tạo nhất có thể.

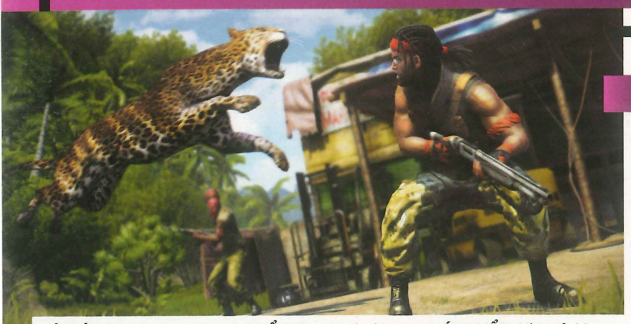
Những nhân vật siêu anh hùng như Superman, Batman, Wonder Woman sẽ có những chiêu thức như bắn tia laser, sử dụng ám khí hay vòng tay sức mạnh quen thuộc, nhưng sẽ được thể hiện độc đáo hơn. Những siêu anh hùng đã được xác nhận xuất hiện trong Injustice: Gods Among Us bao gồm Batman, Cyborg, Harley Quinn, Nightwing, Solomon Grundy, Superman, The Flash và Wonder Woman. Những siêu anh hùng khác trong thế giới DC Comics như Joker, Green Lantern, Deathstroke, Green Arrow... cũng được hứa hẹn sẽ đưa vào game khi trò chơi hoàn thành.

CỐT TRUYỆN CHƯA RÕ RÀNG

Theo Ed Boon, nhà sản xuất của Injustice: Gods Among Us, mong đợi của hãng phát triển game muốn đem lại cho người chơi là một trải nghiệm mới mẻ về các nhân vật của DC Comics với bối cảnh và cốt truyện có phần đen tối hơn. Cốt truyện của trò chơi không thực sự rõ ràng, chỉ nói về bối cảnh thế giới siêu anh hùng thiện và ác hỗn mang và ai cũng muốn trở thành người duy nhất thống trị. Đây có thể không phải là cốt truyện truyền thống của DC Comics nhưng lại tạo được sự xung đột giữa các nhân vật, rất phù hợp với game song đấu. Vẫn còn rất nhiều thông tin về Injustice: Gods Among Us chưa được NetherRealms giới thiệu chi tiết, hi vọng gần đến ngày phát hành vào tháng 4 năm 2013, hãng sẽ giới thiệu thêm cho người chơi những nét mới trong lối chơi và dàn nhân vật chính thức.

CẨM TÚ

"Nóng hổi" mới ra lò



Far Cry 3

Chuyến du lịch của nhóm bạn trẻ người Mỹ, bỗng chốc trở thành nỗi kinh hoàng khi lần lượt từng người trong nhóm bị giết bởi bọn cướp biển buôn nô lệ. Người chơi vào vai Jason Brody, một sinh viên 20 tuổi vô tình trở thành "chiến binh bất đắc dĩ" vật lộn với môi trường thiên nhiên hoang dã trên Rook Island và đối đầu với bọn khủng bố mất hết tính người. Được ca ngợi là "Skyrim với súng ống", Far Cry 3 giới thiệu lối chơi mở, xen lẫn yếu tố khám phá, bên cạnh chức năng chơi mạng thú vị.

HỆ MÁY: PC, PS3, Xbox 360 • **THỂ LOẠI:** Hành động • **PHÁT TRIỂN:** Ubisoft Montreal • **PHÁT HÀNH:** Ubisoft • **NGÀY PHÁT HÀNH:** 04/12/2012

HAWKEN

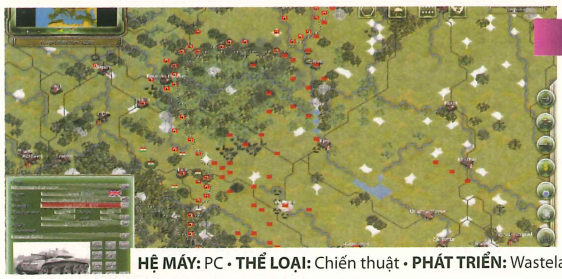
Game bắn súng trực tuyến góc nhìn người thứ nhất đề tài robot do người gốc Việt phát triển, Hawken chính thức mở cửa thử nghiệm tự do. Người chơi sẽ điều khiển những cỗ máy chiến đấu khổng lồ, với góc nhìn khoang buồng lái. Robot được chia thành 3 loại chính, nhẹ, trung bình và hạng nặng, mỗi loại sẽ có đặc trưng và công dụng khác nhau. Ngoài ra, trò chơi còn giới thiệu hệ thống nâng cấp vũ khí cho robot.

HỆ MÁY: PC • **THỂ LOẠI:** MMOFPS • **PHÁT TRIỂN:** Adhesive Games • **PHÁT HÀNH:** Meteor Entertainment • **NGÀY PHÁT HÀNH:** 12/12/2012

Guardians of the Middle-earth

Game thủ sẽ được dịp quay trở lại thế giới thần thoại Tolkien, tận tay điều khiển những nhân vật nổi tiếng trong bộ phim Lord of the Rings và The Hobbit như Gandalf, Gollum, BilBo… Cách chơi tương tự DoTA và các game MOBA khác như League of Legends, game thủ sẽ tìm cách xoay sở sao cho phá hủy được nhà chính của đối phương. Trò chơi được phát hành độc quyền trên PlayStation 3.

HỆ MÁY: PS 3 • **THỂ LOẠI:** MOBA • **PHÁT TRIỂN:** Monolith Productions • **PHÁT HÀNH:** Warner Bros. Interactive • **NGÀY PHÁT HÀNH:** 04/12/2012



Time of Fury

Time of Fury đưa người chơi quay lại chiến trường lịch sử của Đệ Nhị Thế Chiến. Game thủ sẽ có cơ hội điều khiển tất cả các đơn vị lính từ lính bộ, thủy và không. 9 màn chơi.

HỆ MÁY: PC • **THỂ LOẠI:** Chiến thuật • **PHÁT TRIỂN:** Wastelands Interactive, Slitherine Software • **PHÁT HÀNH:** Matrix Games • **NGÀY PHÁT HÀNH:** 06/12/2012

Darkfall Unholy Wars

Darkfall Unholy Wars là game MMORPG thể loại thần thoại, tập trung vào chiến đấu đối kháng PvP. Trò chơi giới thiệu hàng loạt tính năng, phong cách chơi khác nhau dành cho game thủ, ngoài ra thế giới thần thoại Agon là một mảnh đất xinh đẹp để ngao du và khám phá. Game được giới thiệu sẽ chiều lòng những game thủ hardcore khó tính nhất.

HỆ MÁY: PC • **THỂ LOẠI:** MMORPG • **PHÁT TRIỂN:** Aventurine • **PHÁT HÀNH:** Aventurine • **NGÀY PHÁT HÀNH:** 12/12/2012

Mass Effect Trilogy

HỆ MÁY: PC, Xbox 360, PS3 • **THỂ LOẠI:** hành động • **PHÁT TRIỂN:** BioWare • **PHÁT HÀNH:** Electronic Arts • **NGÀY PHÁT HÀNH:** 04/12/2012

Mass Effect Trilogy là phiên bản đặc biệt chứa tất cả các trò chơi khoác trên mình thương hiệu Mass Effect bao gồm phần 1, 2 và 3. Game thủ chưa từng biết qua trò chơi. không nên bỏ lỡ tuyệt tác nhập vai, hành động này với trải nghiệm nội dung liền mạch liên tục suốt 75 giờ, kết hợp với chế độ chơi mạng được đánh giá cao.

Under Defeat HD

HỆ MÁY: PS3 • **THỂ LOẠI:** Hành động • **PHÁT TRIỂN:** G.Rev • **PHÁT HÀNH:** Rising Star Games • **NGÀY PHÁT HÀNH:** 27/11/2012

Under Defeat HD là game bắn súng arcade nổi tiếng, cho phép game thủ hóa thân thành phi công trực thăng và tham gia vào trận huyết chiến giữa phe Empire và Union. Trò chơi giới thiệu khả năng phá hủy môi trường chân thực và tương thích với tay cầm dual stick trên PS3. Trò chơi được thiết kế lại với số lượng đa giác điểm nhiều hơn, tạo ra diện mạo hoàn toàn mới với đồ hóa khá bắt mắt.

Zone of the Enders HD

HỆ MÁY: Xbox 360, PS3 • **THỂ LOẠI:** Hành động • **PHÁT TRIỂN:** Kojima Productions, High Voltage Software • **PHÁT HÀNH:** Konami • **NGÀY PHÁT HÀNH:** 26/11/2012

Là dòng game hành động, chiến đấu người máy nổi tiếng của huyền thoại game Nhật Bản, Hideo Kojima. Trò chơi lấy bối cảnh tương lai thế kỷ 22, lúc này nhân loại đã thuộc địa hóa sao Hỏa, đồng thời mở rộng sự bành trướng thiên hà sang các hành tinh lân cận. Game thủ sẽ bị cuốn vào cuộc xung đột quân sự hiện đại giữa 2 phe BAHRAM và Orbital Frames, với vũ khí chiến đấu là các mecha, người máy chiến đấu khổng lồ.

Blood Knights

HỆ MÁY: PC, PlayStation 3, Xbox 360 • **THỂ LOẠI:** Phiêu Lưu • **PHÁT TRIỂN:** Deck 13 • **PHÁT HÀNH:** Deck 13 • **NGÀY PHÁT HÀNH:** 25/12/2012

Blood Knights là game hành động phiêu lưu nhập vai "chặt chém" (Hack'n'slay), kể về cuộc chiến cổ xưa giữa loài người và ma cà rồng, lúc đó sức mạnh hắc ám đang giành quyền điều khiển thế giới và đẩy nhân loại đến bờ vực tuyệt chủng. Trò chơi kết hợp cơ chế chiến đấu đẹp mắt và yếu tố nhập vai RPG, bên cạnh chế độ chơi đơn và co-op.

The Hip-Hop Dance

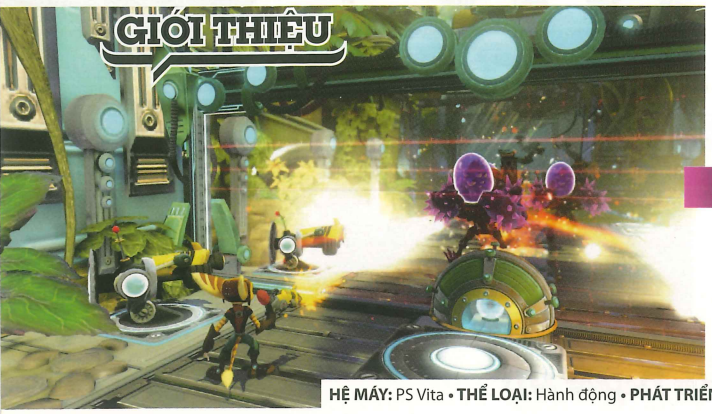
HỆ MÁY: Wii • **THỂ LOẠI:** Âm nhạc • **PHÁT TRIỂN:** iNiS • **PHÁT HÀNH:** Ubisoft • **NGÀY PHÁT HÀNH:** 26/11/2012

Trò chơi giới thiệu những bài nhạc Hip Hop phổ biến nhất với các điệu nhảy gốc được thực hiện bởi những biên đạo múa nổi tiếng trong ngành. Bên cạnh đó, trò chơi còn giới thiệu nhiều cơ chế thi đấu độc đáo, như Đồng Đội, Đối Kháng, Kiểu Cách và Marathon. Game thủ sẽ có những giờ phút giải trí vui nhộn với bạn bè trong những điệu nhạc sôi động với hơn 750 bước nhảy khác nhau.

JEWEL MASTER: CRADLE OF EGYPT 2

HỆ MÁY: DS • **THỂ LOẠI:** Giải đố • **PHÁT TRIỂN:** Rising Star Games • **PHÁT HÀNH:** Rising Star Games • **NGÀY PHÁT HÀNH:** 28/11/2012

Là phần tiếp theo của game giải đố "tìm 3 vật phẩm giống nhau" bán chạy nhất Jewel Master, Cradle of Egypt 2 được thiết kế dựa trên công thức của các phần trước và những thay đổi mới thu hút người chơi. Game thủ sẽ trải qua cuộc thử thách từ một nông dân quê hèn, thành một Pharaoh vĩ đại của đế chế Ai Cập. Trò chơi giới thiệu 100 màn chơi khác nhau, với các công trình kiến trúc nổi tiếng như Kim Tự Tháp, Nhân sư Shpinx và 18 di tích cổ đại khác.



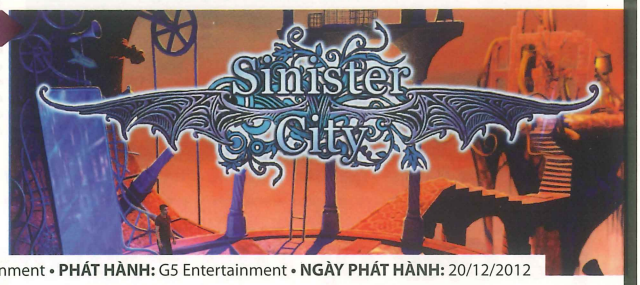
RATCHET & CLANK: FULL FRONTAL

Trò chơi trở lại với cách chơi hành động góc nhìn người thứ 3 kinh điển, kết hợp với yếu tố gameplay thủ trụ (tower defence) mới, cho phép game thủ xây dựng và phòng thủ căn cứ trước những đợt xâm lược. Game cho phép game thủ chọn các nhân vật như Ratchet, Clant và Captain Qwark.

HỆ MÁY: PS Vita • **THỂ LOẠI:** Hành động • **PHÁT TRIỂN:** Insomniac Games • **PHÁT HÀNH:** Sony Online Entertainment • **NGÀY PHÁT HÀNH:** 27/11/2012

Sinister City: Vampire

Sinister City: Vampire là game phiêu lưu giải đố 3D góc nhìn người thứ nhất dành cho hệ điều hành iOS (iPad, iPhone). John phát hiện ra Nina, cô dâu sắp cưới của mình đã bị bắt cóc. Cách duy nhất để cứu nàng là phải đối mặt với Count Orlak, con ma cà rồng mạnh nhất của Sinister City. Trò chơi giới thiệu hơn 50 khung cảnh, 15 mini games và 2 chế độ chơi khác nhau.



HỆ MÁY: iOS • **THỂ LOẠI:** Hành động • **PHÁT TRIỂN:** G5 Entertainment • **PHÁT HÀNH:** G5 Entertainment • **NGÀY PHÁT HÀNH:** 20/12/2012

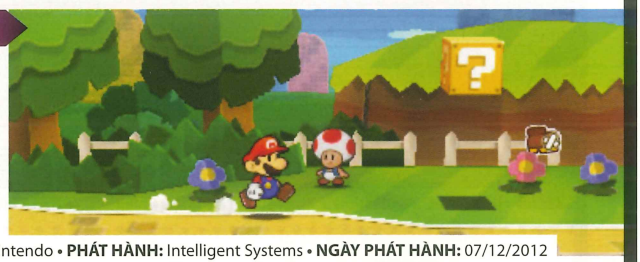
BEACH WHALE

Beach Whale giới thiệu đồ họa chi tiết, hiệu ứng hạt đẹp mắt, những tình huống hài hước vui nhộn cùng âm thanh sống động, kết hợp với gameplay hành động cổ điển sẽ mang đến những giây phút giải trí thú vị và nhẹ nhàng.

HỆ MÁY: Android • **THỂ LOẠI:** Hành động • **PHÁT TRIỂN:** Dingle LLC • **PHÁT HÀNH:** Dingle LLC • **NGÀY PHÁT HÀNH:** 26/11/2012

Paper Mario: Sticker Star

Trong trò chơi, game thủ được giao nhiệm vụ giúp đỡ anh chàng sửa ống nước Mario, thu thập lại 6 mảnh Sticker Hoàng Gia đã bị trùm rùa Bowser và đồng bọn của hắn đánh cắp. Trò chơi được thiết kế ngộ nghĩnh mang phong cách tranh nổi 2D, thích hợp giải trí cho mọi lứa tuổi.

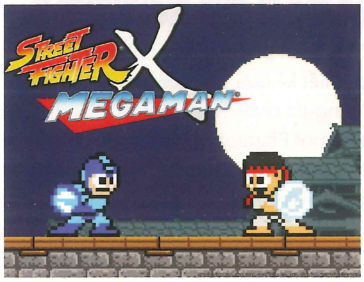


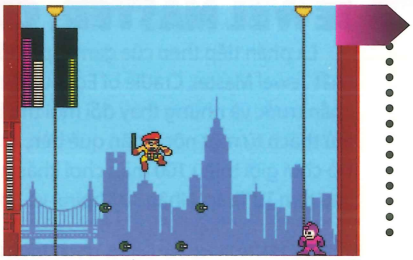
HỆ MÁY: PC • **THỂ LOẠI:** Nhập vai • **PHÁT TRIỂN:** Nintendo • **PHÁT HÀNH:** Intelligent Systems • **NGÀY PHÁT HÀNH:** 07/12/2012

AirBuccaneers HD

Game thủ sẽ vào vai Buccaneer hoặc người Viking, bay lượn với các quả khinh khí cầu khổng lồ, cố gắng ném bom vào đối phương càng nhiều càng tốt. Trò chơi giới thiệu tính năng chơi mạng co-op, hoặc đối kháng với chế độ Team Deathmatch. Air Buccaneers chịu ảnh hưởng lớn từ trận chiến lịch sử hoành tráng của người Finnish và truyền thuyết Viking, Kalevala.

HỆ MÁY: PC • **THỂ LOẠI:** Hành động • **PHÁT TRIỂN:** LudoCraft Ltd. • **PHÁT HÀNH:** LudoCraft Ltd. • **NGÀY PHÁT HÀNH:** 05/12/2012





STREET FIGHTER X MEGA MAN

Street Fighter X Mega Man là game 8-bit trộn lẫn giữa siêu robot màu xanh và các võ sĩ nổi tiếng của Street Fighter. Trò chơi sẽ gợi lại những hồi ức tuổi thơ vui nhộn cho game thủ.

HỆ MÁY: PC • **THỂ LOẠI:** Hành động • **PHÁT TRIỂN:** Capcom • **PHÁT HÀNH:** Capcom • **NGÀY PHÁT HÀNH:** 17/12/2012

Một hành trình dài, cuối cùng đã đi đến hồi kết. Những gì chúng ta đã biết, đã làm, dù đúng hay sai cũng đều mang lại những kết quả bất ngờ.

ASSASSIN'S CREED III PC

HÀNH TRÌNH CỨU RỖI

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
Ubisoft Montreal

PHÁT HÀNH
Ubisoft

NGÀY PHÁT HÀNH
20/11/2012

ESRB (TUỔI)
M

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
» Core 2 Duo 2.66GHz
» GeForce 8600 GT/ Radeon HD 3870
» 2 GB RAM
» 17 GB đĩa cứng.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 80%

ÂM THANH 80%

CỐT TRUYỆN 85%

CẢM NHẬN 90%

CÁCH CHƠI 90%

8,5

Không gì là trường tồn, mọi thứ đều có thể (Nothing is true, everything is permitted) - Câu châm ngôn của Assassin's Creed đã dẫn dắt người chơi đi từ phiên bản này qua phiên bản khác, chứng kiến nhiều đổi thay ngày càng tinh tế, hấp dẫn và đầy kịch tính. Và rồi tất cả tinh hoa của dòng game đã cùng hội tụ lại trong phiên bản thứ ba – Assassin's Creed 3 (AC3), để thể hiện những điều tâm đắc nhất mà Ubisoft mong muốn đem đến cho người chơi. Liệu đây sẽ là một cái kết hay và giải đáp mọi gút mắc?

LỊCH SỬ, GIẢ TƯỞNG VÀ SỰ LẮT LÉO CỦA KỊCH BẢN

Nếu chỉ có thế giới mở và những nhiệm vụ tương tác, game sẽ chẳng khác gì một bản sao của Grand Theft Auto trứ danh; thế nên để "khác người", Ubisoft đã chọn cho mình một con đường khó khăn hơn, và thời gian chứng minh họ đã thành công với quyết định của mình.

Đó là con đường mà người chơi bước đi cùng dòng game Assassin's Creed qua những trải nghiệm về lịch sử vô cùng công phu, kết hợp với các yếu tố giả tưởng về không gian, thời gian và những điều mà nhân loại vẫn đang còn giải mã, để rồi tái hiện lại mọi thứ một cách chân thật, chi tiết và đầy lôi cuốn bằng một kịch bản game lắt léo.

Phần ba của dòng game tiếp tục sử dụng các yếu tố kể trên để làm "bệ phóng" cho mình. Như các phiên bản trước, phần lớn thời lượng game diễn ra ở quá khứ (trong tiềm thức của Desmond Miles). Game bắt đầu ở Tân Thế Giới vào thế kỷ 18, thông qua nhân vật chính - chàng thổ dân da đỏ Ratonhnhaké:ton (Connor). Người chơi sẽ được trải nghiệm những sự kiện lịch sử hình thành nên nước Mỹ ngày nay: cuộc nổi dậy của 13 bang thuộc địa Mỹ chống lại mẫu quốc - Vương quốc Anh, xung đột quyền lợi giữa những thổ dân bản địa và các chủ nhân mới của Tân Thế Giới. Song song đó là những diễn biến ở thế giới hiện đại khi Desmond chạy đua với thời gian để ứng cứu thế giới trước thời khắc tận thế đang cận kề.

Nhìn chung, nội dung phần ba vẫn xoay quanh cuộc xung đột đầy phức tạp giữa hai phe phái thù địch: Templar và Assassin, với tôn chỉ hoạt động khác nhau cho cùng một mục tiêu - tìm kiếm sự yên bình cho thế giới. Tuy nhiên, kỳ này cốt truyện lắt léo hơn khi khai thác sự mâu thuẫn giữa cha và con (quá khứ - hiện tại), xung khắc quan điểm giữa thầy và trò, sự bội phản giữa các đồng đội cùng chung chiến tuyến và tận dụng tốt những chi tiết, nhân vật lịch sử để làm cho cốt truyện trở nên gay cấn, sinh động hơn!

Bên cạnh đó, thời lượng dành cho phần chơi hiện đại cũng dài hơi hơn các phần trước khi cho phép người chơi khám phá thêm nhiều địa danh, đồng thời cũng phô bày nhiều bí mật về chủng tộc đầu tiên trên Trái Đất, qua đó hiểu được nguyên nhân của ngày tận thế cùng các giải pháp khắc phục. Chỉ tiếc một điều nhỏ là ở giai đoạn đầu game (chiếm một phần ba thời lượng chơi), tình tiết câu chuyện có vẻ chậm và lan man

không cần thiết.

Ngoài ra, nếu để ý kỹ, AC3 có khá nhiều trường đoạn hành động được xây dựng kịch tính hệt như trong loạt game "Uncharted" rất nổi tiếng của Naughty Dog, trong đó người chơi phải mau chóng chạy thoát khỏi hiểm nguy với tiết tấu nhanh, các góc nhìn camera được bố trí mang đậm chất điện ảnh Hollywood, làm cho người chơi vừa xem những pha mạo hiểm, vừa đích thân tham gia vào các pha này quả là không gì thú vị bằng!

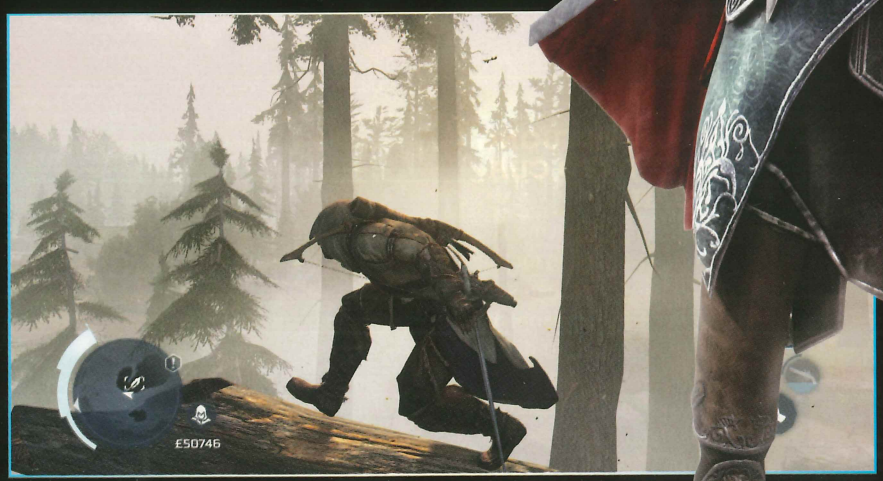
ĐA DẠNG HƠN

Qua từng phiên bản AC, ta dễ dàng thấy được lối chơi của dòng game ngày càng biến hóa đa dạng và thú vị. Nhớ lại trong phần đầu tiên, người chơi nhàm chán với vài ba nhiệm vụ phụ khô khan và lặp lại, khó khăn khi tìm kiếm các lá cờ bí ẩn khi không có bản đồ; thì sang các phiên bản kế dễ dàng thấy được bao thay đổi từ bản đồ săn kho báu, sử dụng bom, lập các băng nhóm hỗ trợ, tổ chức và huấn luyện sát thủ, các vị trí chứa đồ bí ẩn đầy thử thách, v.v...

Với AC3, danh sách các nhiệm vụ phụ cũng như tính năng mới thật vô vàn. Chúng khá tự nhiên và rất hiếm khi có sự lặp lại (như các phần trước), nhờ vậy mà người chơi không thể nhớ hết được là có bao nhiêu loại nhiệm vụ phụ trong game. Chẳng hạn, có khi người chơi đóng tiền thuế giúp cho một hộ gia đình, quay qua giúp cho người nông dân chống lại những kẻ phá rối, đi diệt những con chó hoang gây bệnh dại, cướp xe chở tiền, tấn công pháo đài, săn kho báu bí ẩn, bẫy thú để lấy vật liệu chế tạo,... Có cả một hệ thống vật dụng, danh sách các con thú và cả những câu chuyện hoang đường cần kiếm chứng chờ đón người chơi khám phá. Phải nói, AC3 thật sự quá phong phú với những món "ăn chơi" đủ để người chơi phải bận rộn liên tục, đúng với tiêu chí game thế giới mở, thích làm gì cũng được! Và cũng nhờ vậy, giá trị chơi lại của game tăng lên.

Nổi bật nhất trong các tính năng, nhiệm vụ phụ là việc xuất hiện phần chơi hải chiến. Đây là điểm độc đáo và mới lạ lần đầu tiên của dòng game, được dành hẳn một mảng riêng để người chơi tha hồ khám phá. Nhiều loại nhiệm vụ phụ như hộ tống, tiêu diệt hải tặc, tấn công pháo đài, săn kho báu cho tới xen kẽ vào nhiệm vụ chính với những trận hải chiến "long trời, lở đất" làm cho người chơi phải mất tròn, mất dẹt. Mảng này được thực hiện khá kỹ càng với cách điều khiển tàu nhanh chậm theo tốc độ, chịu ảnh hưởng của thời tiết, nhiều kiểu bắn đạn và cả cặp tàu giáp chiến như thường thấy trên phim hay các game có đề tài về hải tặc.

Dám chắc rằng, sự nổi trội cũng như độ hấp dẫn của hải chiến trong AC3 sẽ là tiền đề cho các game về sau của Ubisoft. Biết đâu chừng, hãng sẽ công bố một vài tựa game hải tặc thì sao? Cần nhớ rằng, dòng game AC xuất phát từ một ý tưởng phác thảo cho một huyền thoại game khác của Ubisoft – Prince of Persia.



» Kịch bản lôi cuốn, lắt léo
» Lối chơi đa dạng, thử thách hơn
» Phần hải chiến hấp dẫn
» Chiến đấu đã tay!
» Hình ảnh sinh động.

» Một số lỗi hình ảnh gây ảnh hưởng đến lối chơi
» Nạp game nhiều nơi không cần thiết.

KHÓ HƠN!

Với một game thế giới mở thì độ khó thường chỉ ở mức vừa đủ, chứ không quá khó hay quá dễ. Dòng AC cũng vậy, từ phiên bản đầu đến hết ba phần của tập hai không làm khó dễ gì người chơi ở mọi mặt. Vậy mà ở AC3, thử thách bất chợt xuất hiện.

Dễ thấy nhất là mảng chiến đấu của game. Nếu như ở các phần trước, người chơi sẽ dễ dàng "ăn hiếp" được đối thủ dù chúng có đông bao nhiêu đi nữa nhờ cơ chế đánh liên hoàn và phản đòn quá dễ dàng, thì ở AC3 việc giao đấu phải hết sức thận trọng. Những cú đánh liên hoàn, đỡ đòn vẫn còn tác dụng đấy nhưng phải canh đúng lúc, nhấn nút đúng thời điểm và các nhân vật máy cũng biết phản đòn, ăn miếng trả miếng hệt như bạn, từ tên lính quèn cho tới

các tên chỉ huy cao cấp.

Có vẻ như đoán trước người chơi ưa thích "kiếm chuyện" nên game bố trí mật độ lính tuần tra, canh gác thật dày đặc và mỗi đám lính luôn có cơ số thấp nhất là 6 tên trở lên, vậy nên khi bạn "gây sự" thì khả năng thành siêu nhân hầu như không tưởng khi quân lính cứ kéo tới ồ ạt! Bù lại, người chơi có được những khoảnh khắc giao đấu đẹp mắt với những đòn thế hết sức tự nhiên, uyển chuyển và tàn khốc, kể cả những pha quay chậm đủ để thỏa mãn những người yêu thích đánh đấm!

Một thách thức khác mà nếu tinh ý thì mới thấy là việc nhét thêm các yêu cầu phụ khi thực hiện nhiệm vụ. Trông chúng đơn giản nhưng khó "nhằn" cực kỳ. Chẳng hạn yêu cầu người chơi hộ tống đoàn thuyền buôn yếu ớt chống lại các chiến hạm sao cho tổn thất thấp nhất, hay đuổi theo một mục tiêu mà… không được đụng người đi đường đầy rẫy xung quanh! Việc thất bại sẽ không ảnh hưởng đến mục tiêu chính, nhưng sẽ làm những người yêu thích sự hoàn hảo cảm thấy "ngứa mắt" vì không thể hoàn tất trăm phần trăm được.

VÀ… VÀI ĐIỂM KHÓ ƯA!

Không phủ nhận, phần đồ họa của game đã có một bước tiến dài khi nâng cấp lên engine mới nhất – AnvilNext. Sức mạnh của cơ chế đồ họa mới đã mang lại cho AC3 một thế giới quan sinh động với cả một khu rừng đầy chi tiết có hệ sinh thái phong phú, các khu phố sôi động lúc nhúc nhân vật, vật thể, hệ thống thời tiết đáng ngạc nhiên với bão tuyết dày đặc, mưa, gió, sóng biển dâng trào và cả sự chuyển đổi ngày đêm thật linh hoạt!

Nhưng, cũng chính vì sử dụng "hàng mới" quá nên xảy ra vấn đề là chuyện đương nhiên. Thường thấy nhất là lỗi xuyên vật thể nhưng gây ảnh hưởng tới lối chơi là việc nhân vật… biến mất làm người chơi không thể tương tác được!

Một vấn đề khác, không hẳn là lỗi nhưng thật sự rất phiền là việc nạp cảnh (load). Có những lúc chỉ là một phân đoạn nhỏ như mở cửa hay xong một đoạn cắt cảnh cũng nạp game liên tục, làm nhịp game bị ngắt quãng vụn vặt khá là khó chịu!

CHƠI MẠNG NGÀY CÀNG HOÀN THIỆN

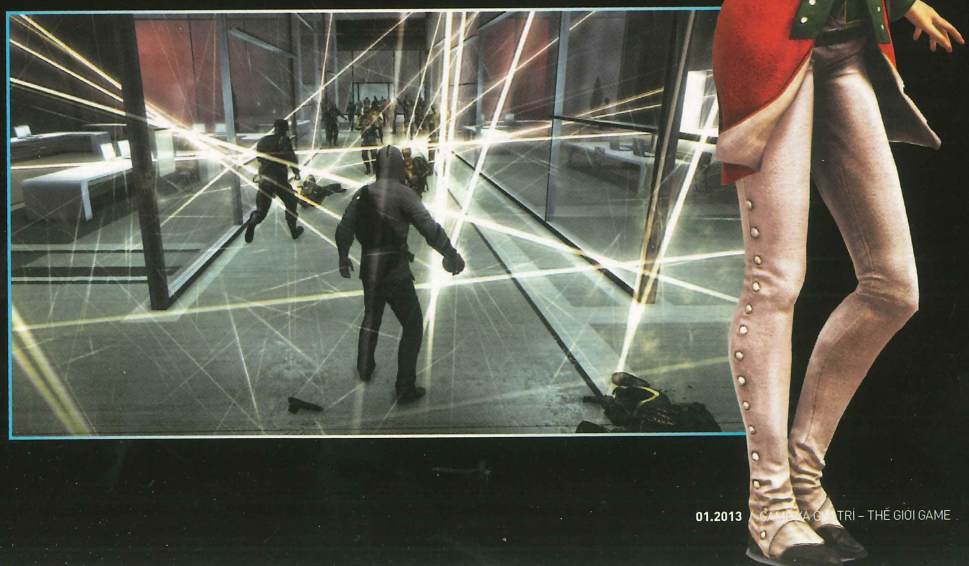
Hệ thống Abstergo trong phần chơi mạng đang ngày một hoàn thiện hơn, đồng thời cũng mang hơi hướng game online khi cho phép người chơi "mua" hay "mở khóa" các vật hỗ trợ bằng tiền thật hoặc tiền trong game (người chơi phải đạt các cấp độ nhất định và thực hiện một số yêu cầu). Điều này lý giải vì sao danh sách các món đồ, danh hiệu, kỹ năng... Trong mục chơi mạng hằng hà vô số! Ngoài việc mang nguyên xi các phần chơi của Revelations, sau đó hiệu chỉnh lại, AC3 còn giới thiệu mục chơi co-op (WolfPack) khá thú vị với những người chơi khác (tối đa 4) và The Abstergo Story (một dạng thử thách để mở ra các thông tin hoặc đoạn phim bên lề thú vị).

Phần duy nhất chưa thấy mảng chơi mạng điều chỉnh là chế độ dò tìm trận đấu còn lâu lắc và không hiệu quả. Ubisoft vừa qua tuyên bố đã bán ra hơn 7 triệu bản game cho AC3, nghĩa là cũng ngần ấy người có thể online để chơi mạng, nhưng thật khó tin khi việc dò mạng chơi lại quá khó khăn!

LỜI KẾT

Với những thay đổi hợp lý và các thế mạnh rõ ràng, Assassin's Creed 3 đã đánh dấu kết thúc chuỗi game ba tập về anh chàng Desmond Miles một cách "ngon lành", để lại nhiều ấn tượng cho các fan. Kết thúc nhưng không có nghĩa là chấm hết cho thương hiệu Asssassin's Creed. Có rất nhiều ý kiến về tương lai của AC đến từ các lãnh đạo cao cấp của Ubisoft. Người cho rằng "sẽ có thêm nhiều AC với các nhân vật chính khác nhau, bối cảnh mới", kẻ lại bảo "cốt truyện của AC3 rộng mở với nhiều tình tiết có thể thêm vào", bỏ ngỏ khả năng tung ra phần mở rộng hoặc DLC (hiện đang có). Với các fan, dù là giải pháp nào đi chăng nữa, họ chỉ biết rằng mình sẽ còn "chiến đấu" dài dài với hội sát thủ!

NGỌC MINH



2112 REVOLUTION PC

VẬN MỆNH THIÊN HÀ

Thú thực mà nói, tác giả bài viết này không cảm thấy khắc khoải như hồi cuối năm ngoái khi 7554 sắp ra mắt. Bởi khi đó chưa ai biết Emobi Games là một studio như thế nào, sẽ phát triển được một game có chất lượng ra sao. Rồi 7554 đã chào đời và được hoan nghênh nhiệt liệt , không khác gì một trận "Điện Biên Phủ" của Việt Nam trong lĩnh vực phát triển trò chơi điện tử.

Tuy vậy, câu hỏi chất lượng game vẫn ám ảnh chúng tôi tại tạp chí Thế Giới Game. Bởi đây là game chiến lược chứ không phải là game hành động bắn súng. Liệu EmobiGames có thể phát triển game chiến lược tốt như game hành động hay không? Liệu 2112 Revolution sẽ sánh vai ra sao với Starcraft I và II?

Màn hình game mở ra và như chúng tôi chờ đợi, một màn hình rất mới nhưng cũng rất Việt.

THẾ CHÂN VẠC TRONG KỶ NGUYÊN VŨ TRỤ

Câu chuyện bắt đầu trong năm 2036 – năm được xem là cực thịnh của khoa học với phát hiện lớn nhất trong lịch sử loài người. Các tàu thăm dò trái đất tìm thấy tàn tích của một nền văn minh xa lạ trên sao Hỏa. Tiếp theo đó, những công trình nghiên cứu của các nhà khoa học đã phát minh ra "hạt của Chúa" cho phép nhân loại bước vào thời đại không gian.

Con người giờ đây đã có thể du hành khắp thiên hà, phát hiện và khai thác một loại tài nguyên mới vô cùng quý giá Herani (Hr3), giúp nhân loại tạo ra những công nghệ quân sự và không gian vượt bậc. Tưởng chừng đâu thời đại của loài người đang rực rịch bước vào giai đoạn cực thịnh. Thì bỗng chốc họ nhận ra, mình không hề có độc trong vũ trụ. Cuộc đại chiến thiên hà thực sự bắt đầu trong năm 2112, xoay quanh 3 thế lực hùng mạnh nhất thiên hà.

14g ngày 17/12/2012

Tò mò và chờ đợi! Rồi cũng đến lúc có thể bắt đầu tham gia đợt Alpha Test game 2112 Revolution.

S.E.C

S.E.C là liên minh tự vệ giữa các hành tinh độc lập của loài người. Quân sự yếu về số đông và không có khả năng càn quét, thay vào đó là chiến thuật bẻ gãy hậu phương, phá hoại trung tâm chỉ huy của đối phương.

LEGION

HERAN là chủng tộc khai sinh ra tài nguyên quý hiếm Hr3. Quân sự chủ yếu là lính cơ động, linh hoạt. Tuy sức chịu đựng yếu nhưng lại được công nghệ tiên tiến hỗ trợ như vòng bảo vệ và súng laser.

HERAN

LEGION bản chất là giống loài do người Heran tạo ra, nửa sinh vật nửa máy móc. Tuy nhiên khi đã lấy lại được nhận thức, họ tách riêng ra và tạo lập nền văn minh riêng cho mình. Quân sự có sức phòng thủ cao và khả năng hồi máu. Game thủ sẽ bắt đầu cuộc viễn chinh không gian sau khi chọn chủng tộc.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
MMORTS

PHÁT TRIỂN
Emobi Games

PHÁT HÀNH
Soha Game

NGÀY PHÁT HÀNH
Alpha Test
17/12/2012

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
» Intel Pentium 4 3GHz
» INTEL GMA 945
» 1 GB RAM
» 900 MB đĩa cứng.

THÂN THIỆN NHƯNG KHÔNG KÉM GAY CẤN

Cách chơi của 2112 được chia thành 2 phần riêng biệt: xây dựng và chiến đấu. Mặc dù được thiết kế khác nhau về mặt đồ họa cũng như đặc tính nâng cấp và đơn vị lính riêng biệt, nhưng hầu hết công trình của 3 chủng tộc trong game đều theo quy định chung: Căn Cứ, Quân Đội, Công Nghệ, Hỗ Trợ, Phòng Thủ, Tướng Lĩnh và Kỹ Năng.

Màn chơi chiến dịch (Campain) của 2112 được thiết kế từ dễ "xơi" cho đến khó "thở". Người chơi có thể cảm thấy các màn chơi đầu quá dễ dàng. Tuy nhiên thử thách thật sự ở những màn kế cuối, đòi hỏi game thủ phải thiết lập Quân Đội và kỹ năng Tướng Lĩnh hợp lý mới có hy vọng qua màn.

Chiến trận 2112 diễn ra trong thời gian thực, người chơi có thể điều khiển quân đội của mình theo 3 câu lệnh chính: Tấn Công, Phòng Thủ và Rút Lui (tương ứng với 3 nút ASD). Đây là điểm khác biệt với dòng Starcraft, vốn đòi hỏi người chơi phải biết kỹ năng micro phím. 2112 giảm nhẹ gánh nặng điều khiển chi tiết cho người chơi, để cho các đơn vị quân hoạt động tự động. Cách này giúp người mới chơi vào cuộc nhanh hơn.

Hầu hết các bản đồ đều có một tiền đồn ở giữa, do máy (AI) điều khiển. Chiếm được tiền đồn này sẽ mang lại cơ hội gia tăng tài nguyên kiếm được, gia cố công trình phòng thủ và tập trung quân đội… Có thể nói đây là huyết mạch và điểm nhấn trong bất kỳ trận đấu nào, chiếm được tiền đồn sẽ mang lại lợi thế cho người chơi. Tuy nhiên tiền đồn cũng không phải là tất cả, chiến thuật tấn công, cách phối hợp lính và kỹ năng của mỗi cá nhân game thủ sẽ quyết định thắng thua của một trận đấu.

Màn chơi chiến dịch khá hào hứng về sau, khi độ khó của máy được tăng đáng kể. Các trận sáp lá cà số lượng đông giằng co chiếm đóng tiền đồn ngay trung tâm, cộng với sự đa dạng đơn vị lính từ phòng không cho đến tàng hình, kết hợp với kỹ năng Tướng Lĩnh, đây sẽ là bữa tiệc đấu trí thực sự dành cho game thủ.

Campain là những bước dạo đầu đầy thú vị, mang lại cho game thủ những kinh nghiệm cần thiết để chuẩn bị cho phần Chiến Đấu (PvP). Nếu như chiến thuật của máy trong màn chơi chiến dịch được lập trình sẵn, và có thể dễ dàng phá vỡ sau một hai lần chơi lại, thì trong chức năng Chiến Đấu giữa người với người, chiến thuật được đẩy lên tột cùng, muôn hình vạn trạng.

Chiến Đấu PvP chia thành 2 loại: ngẫu nhiên và tự do. Game thủ có thể thử sức quân đội và chiến thuật của mình với các đối thủ bất kỳ trong phần chiếu đấu ngẫu nhiên. Hệ thống tìm trận đấu thông minh sẽ bắt cặp những game thủ ngang bằng nhất có thể. Trong phần chiến đấu tự do, người chơi có thể lập nhóm và

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 95%
ÂM THANH 85%
CỐT TRUYỆN 80%
CẢM NHẬN 90%
CÁCH CHƠI 90%

9,1

S.E.C đại diện cho loài người, với vị tướng Việt mang tên Hoàng Đăng Chấn.

tham gia các trận chiến tối đa lên đến 8 người chơi cùng lúc (mỗi phe 4 người).

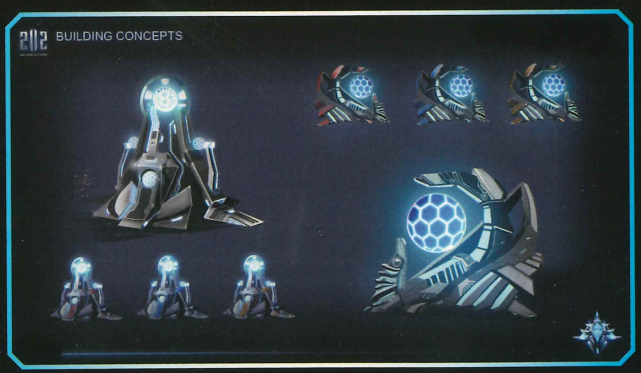
Game thủ sẽ bất ngờ với các build (cách xây dựng) kỳ quặc có một không hai của game thủ Việt, như max lính một (chỉ nghiên cứu và nâng cấp một loại lính đầu tiên), hay max tech (lên lính công nghệ cao sớm như tàng hình, đối không). Những build này rất lợi hại khi sáp lá cà và cơ động, tuy nhiên lại gặp bất lợi ở một số mặt. Xây dựng và nâng cấp căn cứ có thể ngang nhau khi người chơi đạt cấp độ level 50 tối đa hiện tại, lực lượng của 2 bên sẽ trở về trạng thái kẻ 8 cân, người nửa lạng. Lúc này yếu tố chiến thuật mới phát huy sức mạnh của mình. Một trận chiến chỉ diễn ra trong khoảng 15 phút, do đó việc phối lính, chi tiêu tài nguyên và xây dựng công trình phòng thủ hay bổ trợ là những yếu tố quyết định số phận của một trận đấu.

HÌNH HỌN ÂM

2112 được phát triển bằng công nghệ Havok Vision Engine, đây là bộ công nghệ đã ứng dụng cho sản phẩm 7554 trước đó, nhưng đã được nâng cấp đáng kể cho phù hợp game chiến thuật. Các màn chơi được thiết kế ấn tượng với phông nền động phía sau, mang lại cảm giác chiến trường sống động. Đơn vị lính nổi bật nét đặc trưng của chủng tộc mình qua việc phối màu sắc, đồng thời các đơn vị lính có thể thay đổi hình dạng ngầu hơn khi đạt đến cấp độ nâng cấp nhất định. Giao diện của trò chơi được thiết kế hài hòa

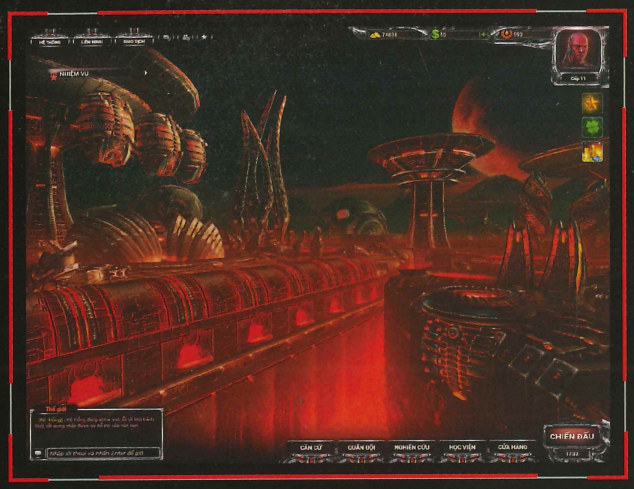
THẾ GIỚI 2112 REVOLUTION

Căn Cứ là khu công trình phức hợp, nơi người chơi tự do nghiên cứu và phát triển quân đội, rèn luyện tướng lĩnh của mình. Quân Đội là nơi nâng cấp và tạo ra các đơn vị lính mới. Công Nghệ cho phép game thủ tăng đặc tính của lính và công trình cũng như gia tăng số lượng tài nguyên…Hỗ Trợ là dạng công trình giúp mang về lợi thế cho chủng tộc của mình. Phòng Thủ là những công trình không thể thiếu khi bị đối phương tấn công. Tướng Lĩnh là nơi trui rèn và đào tạo các nhân tài quân sự. Cuối cùng là Kỹ Năng, phép bổ trợ cho tướng lĩnh mỗi khi lâm trận.



Quân Đội, Công Nghệ và Tướng Lĩnh là những công trình quan trọng bậc nhất mà người chơi cần ưu tiên nâng cấp đầu tiên. Mỗi chủng tộc sở hữu 13 đơn vị lính khác nhau. Mỗi đơn vị lính mang trên mình đặc trưng riêng biệt khác nhau như: máu, giáp, tốc độ di chuyển, sát thương đối đất và đối không, tầm bắn… Đây là yếu tố tương khắc chiến thuật mà bạn cần nắm bắt rõ trong các trận chiến giữa người và người. Ngoài ra, thanh phím tắt chỉ giới hạn 7 ô trên tổng số 13 đơn vị lính, do đó bạn phải chọn lựa kỹ càng hùng binh, dũng tướng trước khi ra trận.

Các đơn vị lính trong game ngoài khả năng nâng cấp, còn có thể trang bị vật phẩm như súng và áo giáp… giúp gia tăng sát thương và phòng thủ của đơn vị lính đó. Số lượng lính kết hợp với trang bị cần thiết cho mỗi đơn vị sẽ khiến game thủ luôn bận rộn trong các trận chiến triền miên.



và logic, giúp cho game thủ dễ dàng tương tác với các tính năng trong trò chơi.

Nhạc nền trong game khá hùng hồn, nhưng đáng tiếc phần phối âm với lính chưa chuẩn khớp, đôi khi âm vang lớn gây khó chịu cho người chơi. Ngoài ra, âm thanh trong các trận chiến lớn chưa thực sự mang lại cảm giác khốc liệt và gay cấn cho người chơi.

LÀN GIÓ MỚI

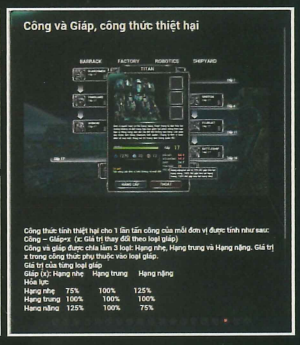
2112 với cách chơi giải trí nhẹ nhàng, không đặt nặng yếu tố đầu cơ, xây dựng mất thời gian, cũng như điều khiển rườm rà như các game RTS khác. Nhưng trò chơi vẫn giữ lại được giá trị chiến thuật và tính đối kháng cao trong mỗi trận đấu. Mặc dù còn nhiều thiết sót trong giai đoạn thử nghiệm Alpha, chưa kể đến "cơn ác mộng" ngày mở cửa, khiến game thủ không thể đăng nhập vào game, lag, đứt kết nối, bảo trì kéo dài. Tuy nhiên, 2112 đã để lại ấn tượng cho phóng viên Thế Giới Game, bởi trò chơi là minh chứng cho thấy người Việt không chỉ biết làm game, mà còn có thể sáng tạo nhiều hình thức giải trí mới từ trò chơi điện tử.

VŨ HẢI

HƯỚNG DẪN TRANG BỊ VẬT PHẨM TRONG 2112 – REVOLUTION

Bên cạnh yếu tố xây dựng và chiến thuật chiến đấu trong 2112 – Revolution, trò chơi còn giới thiệu hệ thống vật phẩm và trang bị cho các chủng loại quân.

Mỗi loại quân sẽ có 3 ô trang bị: tấn công 1, tấn công 2 và phòng ngự. Người chơi có thể mua vật phẩm như vũ khí, áo giáp thông dụng trong hệ thống CỬA HÀNG. Nhấn vào CỬA HÀNG, chọn TRANG BỊ, sau đó chọn đơn vị lính mà mình muốn nâng cấp rồi chọn mua trang bị. Sau đó, chọn QUÂN ĐỘI, chọn đơn vị lính, rồi sử dụng kéo thả để trang bị cho unit đó. Vật phẩm được bán bằng vàng và điểm kinh nghiệm, tuy nhiên đây chỉ là những vật phẩm thường (có màu xanh lục), hỗ trợ một phần nào trong các trận đánh chiến dịch hoặc thi đấu ngẫu nhiên. Những trang bị cao cấp được quy định theo màu sắc khác nhau bao gồm: xanh lá: phổ thông, xanh dương: cao cấp, vàng: thượng hạng và đỏ: hoàn hảo.



Theo các nhà phát triển Emobi Games, vật phẩm cao cấp và quý hiếm chỉ có thể rớt ngẫu nhiên, hoặc phần thưởng hoàn thành chiến dịch, chứ không bán trong shop (kể cả hộp vật phẩm thần bí), nhằm đảm bảo tính công bằng cho trò chơi.

» Phần chơi mạng thử thách
» Đơn vị quân đa dạng và phong phú
» Hình ảnh bắt mắt.

» Âm thanh chưa thực sự tốt
» Phần chơi đơn sơ sài.

Tương tự như Quân Đội, Công Nghệ cũng có khả năng nâng cấp và được chia ra làm nhiều loại khác nhau từ hỗ trợ cho lính, tăng khả năng tấn công hoặc mở rộng số lượng quân, đẩy nhanh tốc độ chiếm đóng tiền đồn…

Mỗi Tướng Lĩnh sẽ sở hữu 3 kỹ năng trong bất kỳ trận đấu nào, nâng cấp tướng sẽ tăng năng lượng và khả năng phục hồi năng lượng cho tướng đó. Phối hợp kỹ năng cho phù hợp với đơn vị lính mình chọn cũng là chiến thuật cần cân nhắc kỹ lưỡng. Trong kho tướng của chủng tộc S.E.C, game thủ sẽ bắt gặp nhân vật tướng lĩnh người Việt Hoàng Đăng Chấn, là chỉ huy tướng cuối cùng hùng mạnh nhất của quân đội S.E.C. Ông là cháu 5 đời của họ Hoàng Đăng trong game 7554, một sợi dây kết nối sản phẩm thương hiệu của Emobi Games.

Mỗi lần nâng cấp, nghiên cứu công trình, game thủ sẽ tốn vàng và điểm kinh nghiệm. Đây là 2 loại tiền tệ trong game. Người chơi có thể kiếm được cả hai loại tiền tệ này sau khi hoàn thành màn chơi chiến dịch hoặc nhiệm vụ trong game. Nhiệm vụ trong trò chơi được làm khá sơ sài, không nổi bật được tầm quan trọng của cốt truyện. Đa số nhiệm vụ chỉ yêu cầu người chơi hoàn thành công trình lên cấp A, và sở hữu đơn vị lính B… là có thể nhận lấy phần thưởng.

Việc phân bổ điểm kinh nghiệm và vàng cho quá trình nâng cấp đòi hỏi sự tính toán hợp lý của người chơi. Bởi vì bạn không chỉ cần Quân Đội hùng mạnh, mà Công Nghệ và Tướng Lĩnh phải luôn đi đôi bổ trợ trong các trận đấu.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
The Farm 51

PHÁT HÀNH
Nordic Games

NGÀY PHÁT HÀNH
31/10/2012

ESRB (TUỔI)
M

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
» **Intel Core 2 Duo 2Ghz**
» **2 GB RAM**
» **NVIDIA GeForce 8600 / ATI Radeon HD 2600XT**
» **5 GB đĩa cứng.**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 60%
ÂM THANH 60%
CỐT TRUYỆN 50%
CẢM NHẬN 40%
CÁCH CHƠI 40%

5

PAINKILLER: HELL & DAMNATION PC

LỜI NGUYỀN ĐỊA NGỤC

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Painkiller từng là một trò chơi bắn súng đúng nghĩa "hit & run" (chạy & bắn) với kho vũ khí đa chức năng. Thế nhưng khi ngành game đã tiến những bước rất xa thì phiên bản mới nhất Hell & Damnation vừa ra mắt vẫn chỉ giậm chân tại chỗ.

"CHẤT" KHÔNG ĐI KÈM VỚI "LƯỢNG"

Đã có thời Painkiller là một trong những tựa game mà người viết thường chơi cùng bạn bè mỗi ngày. Có thể gọi đó là những ký ức "thuở ấu thơ" thật thú vị, khi cùng bạn bè chạy vòng khắp những khu nghĩa trang đầy quái vật, những hầm ngục tối tăm (trong game, dĩ nhiên!). Lúc đó, một tựa game bắn súng đúng nghĩa "hit & run" (chạy & bắn) với đầy đủ các loại vũ khí đa chức năng như Painkiller là lựa chọn không tồi chút nào.

Theo thời gian các phiên bản của Painkiller nối tiếp ra mắt khá đều đặn, nhưng "chất" không đi kèm với "lượng", hầu như không có đổi mới nào đáng kể so với phiên bản đầu tiên. Cho đến hôm nay khi ngành game đã tiến những bước rất xa, Painkiller vẫn còn giậm chân tại chỗ. Phiên bản mới nhất của dòng game – Hell & Damnation vừa ra mắt hồi đầu tháng 11 vừa qua cũng không là ngoại lệ.

VẪN CỐT TRUYỆN CŨ

Đoạn trailer mở đầu game đã gây ngạc nhiên cho người viết khi gần như trình diễn lại toàn bộ nội dung của trailer từ phiên bản đầu tiên cách đây 8 năm: nhân vật chính cùng vợ gặp tai nạn xe hơi và phải chiến đấu chống lại loài quỷ để mong được gặp lại vợ mình. Có chăng một nét khác, đó là lần này nhân vật chính được trao tặng thêm một khẩu súng mới (thực ra chức năng cũng không hơn gì lắm một khẩu shotgun).

Và thế là cuộc phiêu lưu mới lại bắt đầu. Lại chạy vòng vòng giữa các nghĩa địa và hầm mộ. Lại xả đạn vào hàng đàn quái vật đang lao đến từ mọi phía. Cách thiết kế màn chơi lặp lại, cách thiết lập A.I vẫn ngốc nghếch như xưa. Một chút điểm xuyết có thể tạo hưng phấn đó là những con trùm, được dựng hình "to vật vã", trông rất hoành tráng nhưng lại không thông minh hơn những con quái khác là mấy, cũng chỉ biết xông tới hoặc nhặt đồ ném về phía người chơi. Chính vì thế mà cách chơi vẫn lọt thỏm vào lối mòn bao nhiêu năm nay không thay đổi: chạy lạng qua lạng lại, chạy vòng quanh hoặc chạy thụt lùi và "xả" đạn, cứ thế cho đến hết!

Với phần chơi đơn khó có thể nhàm chán hơn, phần chơi mạng cũng không khá hơn là mấy. Mục co-op chắc là còn lâu lắm mới bì được với Serious Sam, đối thủ một thời nhưng nay đã bỏ xa Painkiller… cả cây số! Cách thức chơi co-op quá rời rạc, mạnh ai nấy chạy, thậm chí chuyện lạc nhau là thường xuyên diễn ra vì không có căn cứ gì để biết "bổ" của mình đang ở đâu. Quái vật lại quá đơn điệu, khung cảnh màn chơi gò bó nên không thể có những pha hài hước, hào hứng như khi bạn sát cánh chiến đấu cùng bạn bè trong Serious Sam.

Phần chơi mạng bắn nhau cũng không có điểm gì mới mẻ ngoài những mục chơi thông thường như Deadmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, và súng ống cùng cảm giác bắn khá "cũ kỹ" làm cho phần chơi mạng thất bại tương đồng với phần chơi đơn.

CẢI TIẾN HIẾM HOI

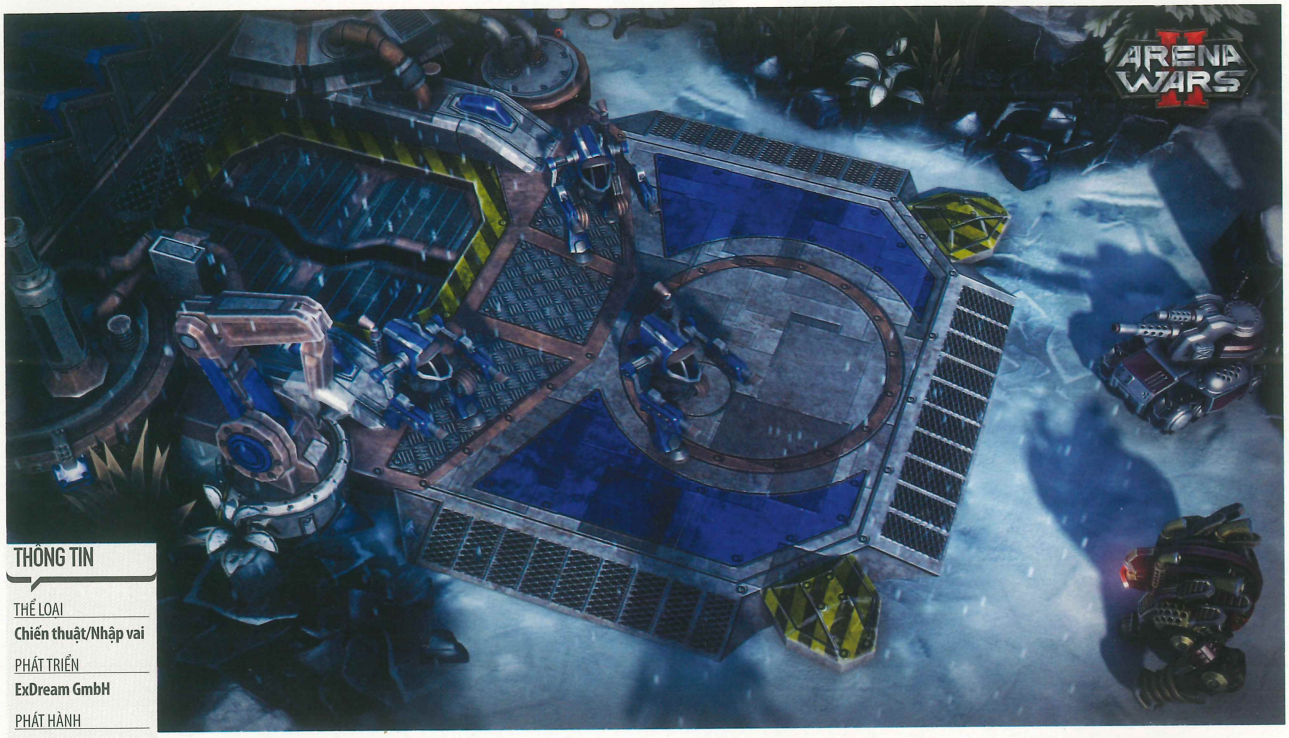
Công bằng mà nói thì game vẫn có một số cải tiến, chẳng hạn độ khó được nâng cao hơn, hay hình ảnh cũng đẹp hơn chút đỉnh, các hiệu ứng khi quái vật trúng đạn nổ "banh ta lông" được thực hiện khá tốt. Tuy nhiên đây chỉ là những ưu điểm quá nhỏ nhoi so với hàng tấn những khuyết điểm của Hell & Damnation.

Phiên bản Painkiller đầu tiên rất thành công, nhưng đó là câu chuyện của gần 10 năm về trước. Thật tội nghiệp và "đáng thương" khi mang trở lại một Painkiller hầu như không có đổi mới nào đặt trong bối cảnh hiện tại. Khi thể loại game bắn súng đã phát triển với tốc độ "tên lửa" thì Painkiller vẫn đang đạp "xe đạp" mãi tít phía sau. Biết đến bao giờ, Painkiller ơi?

LA THĂNG

» Hình ảnh thêm hiệu ứng
» Các boss trông khá "hoành tráng".

» Lối chơi nhàm chán, thiếu sáng tạo
» Không có điểm nhấn
» Quá lạc hậu so với các game cùng thể loại hiện tại.



THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Chiến thuật/Nhập vai

PHÁT TRIỂN
ExDream GmbH

PHÁT HÀNH
Just a Game

NGÀY PHÁT HÀNH
13/10/2012

ESRB (TUỔI)
E

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
» **Intel Pentium 4 2GHz**
» **NVIDIA GeForce 6600/ATI Radeon X1300**
» **2 GB RAM**
» **600 MB đĩa cứng**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 70%
ÂM THANH 60%
CỐT TRUYỆN 70%
CẢM NHẬN 70%
CÁCH CHƠI 80%

7

» Phần chơi mạng thử thách
» Đơn vị quân đa dạng và phong phú
» Hình ảnh bắt mắt.

» Âm thanh chưa thực sự tốt
» Phần chơi đơn sơ sài.

ARENA WARS 2 (PC)

VŨ ĐÀI CHIẾN TRANH

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Tương tự phần trước, Arena Wars 2 là game với cách chơi kết hợp bởi thể loại game chiến lược thời gian thực (RTS) và yếu tố của game nhập vai (RPG). Đến với Arena Wars 2 (AW2), người chơi sẽ được tham gia vào những trận chiến nảy lửa diễn ra trong một tương lai giả tưởng.

THIÊN VỀ CHƠI MẠNG

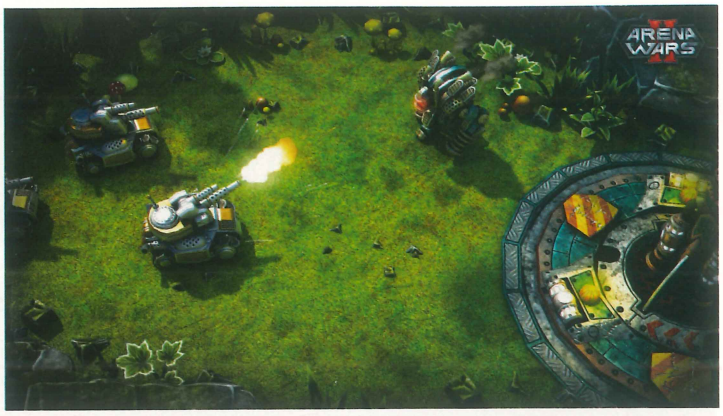
Không có một cốt truyện cụ thể, Arena Wars là một tựa game thiên về phần chơi mạng hơn là chế độ chơi đơn. Phần chơi mạng cho phép người chơi tham gia vào các trận đấu 1v1 hoặc 2v2 với các đối thủ trên mạng.

Cách chơi của Arena Wars không khó để nắm bắt: xây dựng một lực lượng vững mạnh, tấn công đối thủ để cướp lấy mô-đun cần thiết cho tên lửa hạt nhân và mang những thiết bị đó về căn cứ của mình. Phe nào kiếm được đủ ba mô-đun từ căn cứ đối phương (tương ứng với việc ghi 3 điểm), phe đó sẽ có thể kích hoạt tên lửa hạt nhân của mình bắn thẳng vào căn cứ đối phương và dành phần thắng trong cuộc chiến. Ba mô-đun đó được đặt tại bệ phóng tên lửa của mỗi phe. Mỗi lần một mô-đun bị lấy mất, bệ phóng sẽ tự động thiết lập hàng rào bảo vệ các mô-đun còn lại và hàng rào đó sẽ không hạ xuống cho đến khi mô-đun được mang trở lại hoặc về đến căn cứ đối phương.

Mỗi phe sẽ có một nhà chính với mục đích sản xuất quân đội và người chơi có thể đào tạo các cỗ xe chiến tranh tại đây. Ngoài nhiệm vụ sản xuất, nhà chính còn có khả năng sửa chữa các cỗ xe bị hỏng hóc để chúng có thể tiếp tục tham gia vào chiến trường. Bên cạnh đó, để bảo vệ cho thiết bị, mỗi phe đều có các trụ thủ ở những vị trí thiết yếu trên bản đồ.

Ngoài ra còn có các mỏ nằm rải rác trên bản đồ. Đối với mỏ kinh nghiệm, bạn sẽ nhận được kinh nghiệm khi phá được mỏ, trong khi đó với mỏ có chứa đồ thì việc phá mỏ sẽ cung cấp cho bạn những đồ hữu ích trong các trận chiến. Mỗi phe còn có một nhà năng lượng, khi nhà này bị phá hủy sẽ khiến bệ phóng tên lửa phát nổ, tiêu diệt tất cả các đơn vị trong tầm phạm vi ảnh hưởng. Phá hủy nhà năng lượng có thể rất quan trọng khi người chơi gặp phải những đối thủ chơi theo xu hướng phòng thủ và kéo dài trận đấu.

Các cỗ chiến xa không đòi hỏi tài nguyên để lắp ráp, tuy nhiên, mỗi một chiếc chiến xa được tạo ra đều yêu cầu người chơi một lượng đơn vị tiếp tế (Supply) nhất định. Mặc dù lượng đơn vị tiếp tế là có hạn, người chơi sẽ nhận lại được



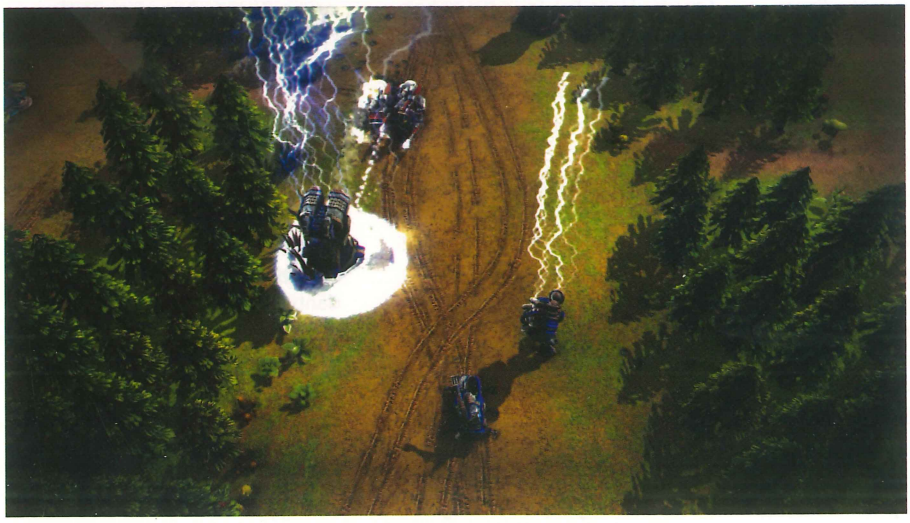
Supply mỗi khi một chiếc chiến xa phe họ bị tiêu diệt. Thông qua các trận chiến, người chơi sẽ nhận được kinh nghiệm và mỗi khi lên cấp, nhà chính sẽ cho phép người chơi nâng cấp chiến xa cũng như lượng đơn vị tiếp tế của mình.

Bên cạnh chế độ chơi mạng, Arena Wars 2 còn cung cấp thêm cho người chơi chế độ chơi đơn. Ở chế độ chơi đơn, người chơi sẽ tham gia vào các trận chiến với A.I. Mỗi một bản đồ sẽ có năm cấp độ A.I thử thách người chơi: Novice, Casual, Regular, Hardened và Insane. Tuy nhiên, người chơi phải vượt qua lần lượt từng cấp độ tại mỗi bản đồ. Chiến thắng đối thủ ở cấp độ thấp sẽ giúp người chơi "mở khóa" được các đối thủ cấp độ cao hơn. Đồng thời, người chơi sẽ "mở khóa" được ảnh đại diện của đối thủ sau khi hạ gục, cho phép người chơi có thêm nhiều lựa chọn cho hình ảnh đại diện khi tham gia vào các trận đấu mạng.

ĐƠN VỊ QUÂN ĐA DẠNG

Số lượng chiến xa trong Arena Wars 2 rất đa dạng. Với sáu loại chiến xa cùng các khả năng đặc biệt riêng, người chơi sẽ được thoải mái lựa chọn cho phù hợp với chiến thuật của họ. Một chiếc Spider sẽ phù hợp với chiến thuật tấn công chớp nhoáng, trong khi đó Destroyer với sức công phá lớn cũng như giáp dày có thể giúp bạn phòng thủ chắc chắn hơn. Ngoài ra, mỗi loại chiến xa đều có một khả năng đặc biệt đòi hỏi người chơi phải kết hợp thật tốt để mang lại hiệu quả cao nhất. Những chiếc Berserker có khả năng gây sát thương lên một vùng và là nỗi khiếp sợ của các chiến xa nhẹ. Trong khi đó, Buggy với khả năng "tự sát" sẽ gây sát thương lớn lên những chiến xa hạng nặng.

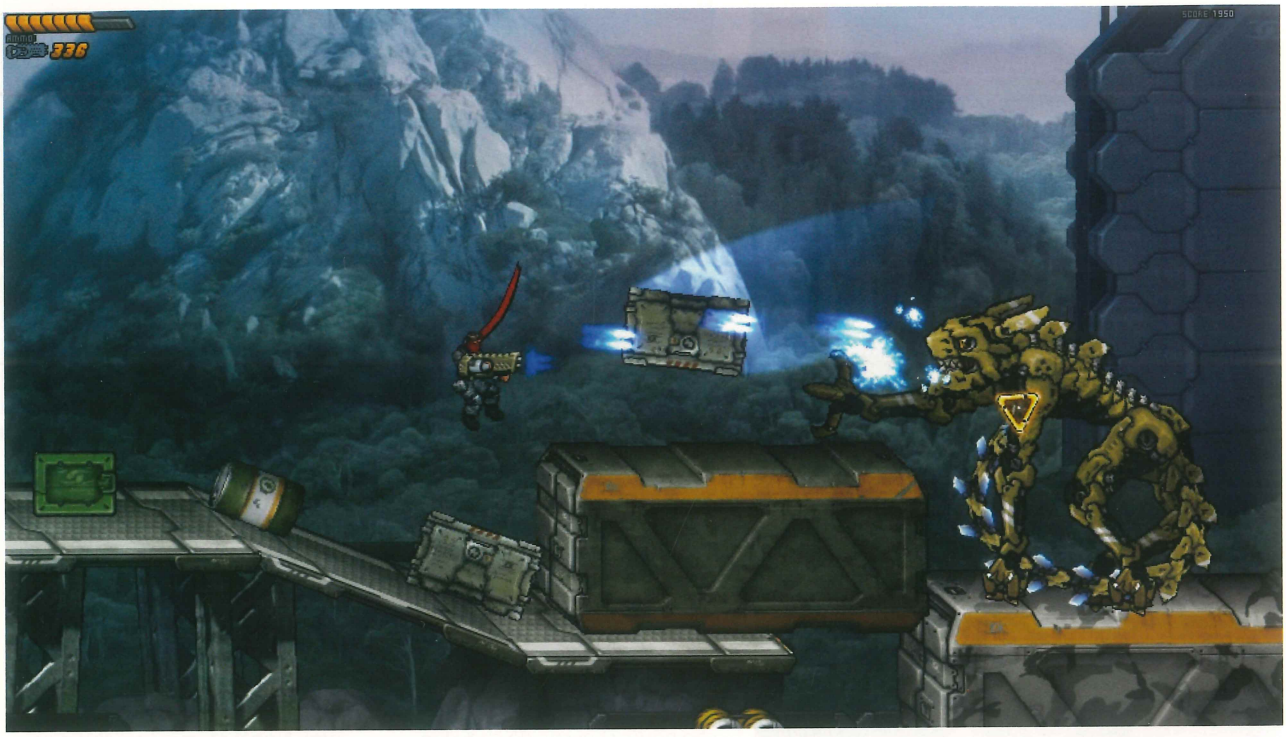
Sử dụng DeltaEngine, đồ họa của game được thiết kế khá bắt mắt. Từng chiếc trụ, từng đơn vị chiến xa đều được thiết kế khá chi tiết. Khung cảnh xung quanh cũng thay đổi với mỗi bản đồ. Khi thì là những cánh đồng tuyết trắng, lúc lại là những thảo nguyên xanh cỏ đầy sức sống. Tuy nhiên, âm nhạc trong game chưa thực sự tốt và đôi khi gây cảm giác không phù hợp với cuộc chiến nảy lửa trong game.



LỜI KẾT

Arena Wars 2 là một trò chơi thú vị và mang tính chiến thuật cao. Chức năng lưu "replay" cho phép người chơi có thể xem lại các trận đấu, từ đó rút ra được những bài học từ chiến thắng và thất bại của chính mình. Với cách chơi độc đáo cùng những trận chiến nảy lửa, Arena Wars 2 là một tựa game đáng chơi, đặc biệt nếu bạn là fan của thể loại game chiến thuật thời gian thực.

HẢI MINH



THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
Aleksey Abramenko

PHÁT HÀNH
Aleksey Abramenko

NGÀY PHÁT HÀNH
12/09/2012

ESRB (TUỔI)
T

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
- **Pentium 4 2.0GHz**
- **GeForce 6200 LE/ Radeon Xpress 1200**
- **1 GB RAM**
- **50 MB đĩa cứng.**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 70%

ÂM THANH 70%

CỐT TRUYỆN 80%

CẢM NHẬN 90%

CÁCH CHƠI 85%

7,9

INTRUSION 2 (PC)

NGƯỜI HÙNG CÔ ĐỘC

Nối tiếp Intrusion trên nền Flash, Intrusion 2 xuất hiện trên hệ PC với một loạt nâng cấp mới. Nếu bạn đang tìm kiếm một tựa game đi cảnh, bắn súng với góc nhìn ngang hay đơn giản là fan của Contra hay Metal Slug thì Intrusion 2 là một lựa chọn tuyệt vời và đầy thử thách!

CỐT TRUYỆN ĐƠN GIẢN

Bối cảnh của trò chơi được đặt ở một hành tinh lạ, nơi một tập đoàn quân sự không rõ tên đang thực hiện nghiên cứu các loại vũ khí hủy diệt. Và bạn trong vai một anh chàng "vô danh" sẽ phải phá hủy mọi ngóc ngách của nơi này, hòng đập tan âm mưu của tập đoàn quân sự không rõ lai lịch.

LỐI CHƠI CUỐN HÚT

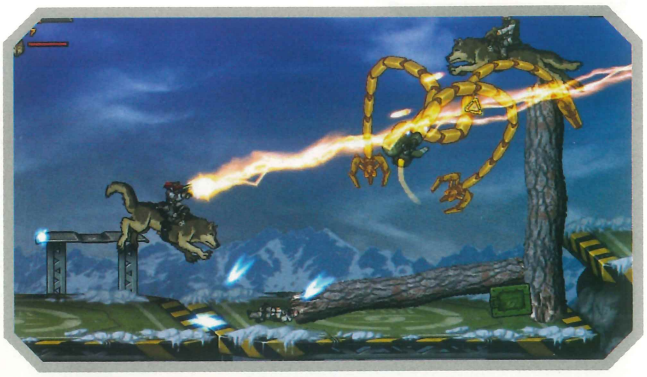
Nhiệm vụ trong Intrusion 2 (I2) khá đơn giản khi bạn chỉ việc đi từ đầu đến đích, nhưng trong suốt quá trình đó bạn sẽ gặp phải những "chướng ngại" từ nhỏ đến lớn, đòi hỏi bạn phải có sự khéo léo và nhanh nhạy.

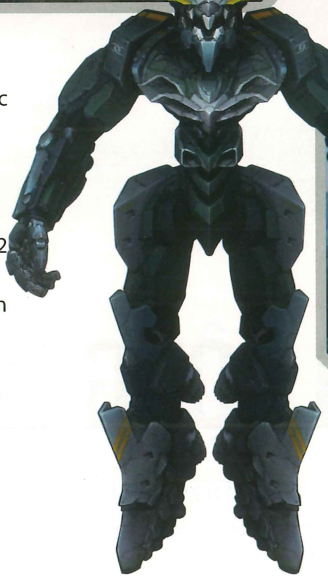
Chỉ có thể dùng hai từ "quá đỉnh" cho lối chơi của I2, tuy bạn chỉ việc đi thẳng và quét sạch mọi đối thủ ngáng đường, nhưng độ thử thách của trò chơi có thể nói là rất "khủng"! Chỉ với vài tên lính "quèn", nếu bạn không cẩn thận thì việc "nằm xuống" là chuyện thường tình, hay cao cấp hơn là vài anh "Golias" robot đủ mọi hình dạng chỉ muốn vồ lấy bạn mà "ăn tươi, nuốt sống".

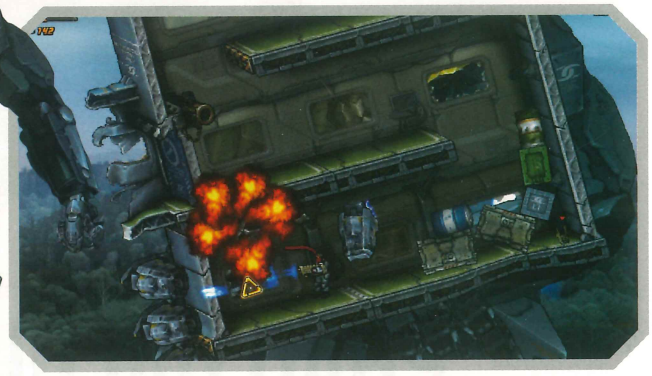
Bù lại với sự khủng khiếp của đối phương cả về số lượng lẫn chất lượng thì bạn được trang bị 5 loại súng có sức mạnh cực khủng để chống lại chúng; như súng bắn điện vô cùng thích hợp để hạ những con robot bự, đặc biệt là trùm, hay súng hai nòng cũng là trợ thủ đắc lực của bạn với những đối thủ dai như "đỉa".

Ngoài ra, ở một vài màn bạn còn được cung cấp sói khổng lồ hoặc robot để "cưỡi"; đây là hai người bạn đồng hành vô cùng lý tưởng, giúp bạn giảm tải trước cường độ tấn công vô cùng tàn khốc đối phương, đặc biệt là khi bạn chơi ở cấp độ "Hard" (mức khó nhất trong trò chơi).

Và không thể không kể đến những màn đấu trùm cực kỳ cân não, tuy chỉ có 3 "em" nhưng quả thật đụng độ em nào thì cũng "ấn tượng khó phai"! Nếu bạn đã từng chơi qua trò chơi "Touhou" thì cách đánh trùm trong I2 cũng có vài nét tương đồng như vậy. Trùm sẽ tung ra một loạt những "chiêu thức" có khi phủ đầy màn hình toàn là đạn... Việc của bạn là phải phản xạ cực tốt nhằm né tránh để không phải "lên dĩa"..., hay nói rõ hơn là không phải chơi lại. Mỗi màn đấu







trùm đều kéo dài rất lâu, vì bạn sẽ phải tìm ra cách để trị con trùm; đặc biệt là "em" trùm cuối, người viết đảm bảo bạn sẽ chết không dưới 10 mạng để tiêu diệt em này!

Có thể nói, lối chơi chính là điểm nhấn vô cùng mạnh mẽ của I2 khi bạn được trải nghiệm một tựa game bắn súng đã tay, đòi hỏi phản xạ cũng nhanh và đôi khi đem lại những bất ngờ thú vị. Bạn sẽ phải thốt lên "Ồ, ra là thế!" mỗi khi khám phá ra một bí mật nho nhỏ nhưng thật "động trời" trong trò chơi.

HÌNH ẢM TẠM ỔN

Đồ họa của I2 được dựng trên nền 16-bit, nhưng được thiết kế khá tốt. Ngoài ra, trò chơi còn được trang bị hiệu ứng vật lý làm cho sự chuyển động của một số vật thể động như lính, cây cối trở nên uyển chuyển hơn; ví dụ như một tên lính bay sau khi bị bắn hạ sẽ lảo đảo vài vòng rồi mới "hạ cánh".

Âm nhạc cũng là một điểm cộng cho trò chơi, tạo được cao trào trong những màn đấu trùm căng thẳng, giúp bạn có khí thế và động lực để chơi đi chơi lại đến khi… thắng thì thôi!

CẦN SỰ ĐẦU TƯ VỀ CHIỀU SÂU

Tuy I2 có lối chơi rất tốt, những màn đấu trùm ấn tượng nhưng thành thật mà nói trò chơi vẫn thiếu sự đầu tư về chiều sâu.

Quá ít màn chơi chính là điểm yếu đầu tiên mà I2 vướng phải: game vỏn vẹn chỉ có 9 màn chơi, trong đó có 3 màn đấu trùm, mặc dù rất đã tay nhưng quả thật là trò chơi vô cùng ngắn và nhất là với cái giá 10 USD mà người chơi phải bỏ ra để sở hữu I2 là chưa tương xứng.

Đồ họa trong trò chơi tuy rằng khá ổn nhưng đôi lúc những vật thể chuyển động tách biệt hẳn với khung cảnh tĩnh, làm người chơi cảm thấy đồ họa quá thô so với những tựa game của các nhà phát triển độc lập khác.

Một nhược điểm nằm ở lối chơi chính là việc đối thủ đôi lúc di chuyển khá đần, dẫn đến việc bị mắc kẹt không ra được và bạn phải ra tay "nghĩa hiệp" giúp chúng "thoát kiếp"!

LỖI ĐẾN ĐÂU THÌ VẪN ĐÁNG CHƠI!

Thật sự mà nói, với hãng phát triển game "một người" như Aleksey Abramenko thì Intrusion 2 là một sản phẩm thành công. Mặc cho những lỗi như người viết đã nêu, khi đã trải nghiệm trò chơi, bạn chắc chắn sẽ bị lối chơi cuốn hút và thử thách của nó làm cho mê hồn. Và sau khi hoàn tất game, sẽ chẳng có gì tiếc nuối sau hơn 6 giờ chơi đã bỏ ra, có thể là hơn 10 giờ chơi nếu bạn muốn chinh phục cấp độ "Hard" của game.

BÌNH NGUYỄN

- » Lối chơi lôi cuốn
- » Các màn đấu trùm hấp dẫn.

- » Game quá ngắn
- » Đồ họa còn hơi thô
- » AI đôi khi di chuyển ngớ ngẩn
- » Giá cao.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Chiến thuật

PHÁT TRIỂN
Engient

PHÁT HÀNH
Engient

NGÀY PHÁT HÀNH
08/08/2012

ESRB (TUỔI)
E

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
» **Intel Pentium 4 2.4GHz**
» **1 GB RAM**
» **250 MB đĩa cứng**
» **NVIDIA GeForce 6600/ATI Radeon X1300.**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 50%

ÂM THANH 50%

CỐT TRUYỆN 60%

CẢM NHẬN 65%

CÁCH CHƠI 60%

5,7

RIGONAUTS PC

PHÁO ĐÀI DI ĐỘNG

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Nếu Rigonauts là một loại đồ chơi xếp hình dành cho trẻ em, có lẽ nó sẽ thành công hơn nhiều so với những gì mà tựa game làm được.

CUỘC ĐÀO THOÁT BẤT THÀNH!

Câu chuyện của Rigonauts bắt đầu với căn hầm tối, cũ kỹ bên dưới lâu đài của mụ chúa tể độc ác. Bên trong căn hầm đó, những chú yêu tinh (the Hobs) tìm cách thoát khỏi lâu đài sau những năm tháng đọa đày làm tôi tớ cho bà chủ độc ác. Chúng thoát khỏi lâu đài trên một chiếc thuyền và đến một hòn đảo, nơi mà chúng tưởng rằng có thể an toàn khi ở đó! Mụ chúa tể đã lần ra được con thuyền và tìm cách buộc lũ yêu tinh quay trở lại lâu đài. Yêu tinh vốn là những sinh vật cần cù, tháo vát, họ đã lắp bánh xe vào chiếc thuyền, biến nó thành một chiến hạm và bắt đầu tuyên chiến với thế lực đe dọa sự tự do của mình!

GAME THỦ THÀNH ĐƯỢC NÂNG LÊN TẦM CAO MỚI!

Các trận đánh trong game được chia nhỏ thành từng màn chơi. Ở mỗi màn, người chơi phải sử dụng các vật liệu và vũ khí để biến con tàu trở thành một chiến hạm đắc lực. Các vật liệu như thanh gỗ, bánh xe... không thể gắn một cách tùy tiện mà chỉ có thể được nối lại với nhau qua các khớp nối. Còn các vũ khí có thể được gắn bất kỳ đâu trên con tàu.

Game cung cấp các loại vật liệu, vũ khí mỗi khi qua màn. Chúng đều có điểm yếu riêng, ví dụ như thanh gỗ dễ bị phá hủy bởi đạn lửa, hay những viên đạn M-500 có khả năng phá hủy thanh "xương" chỉ bằng vài ba phát bắn. Vì vậy, người chơi cần phải xác định vũ khí cùng các vật liệu của chiến hạm đối phương để có thể tìm ra cách tiêu diệt đối thủ một cách nhanh nhất.

Hệ thống vũ khí của game cũng khá phong phú, từ súng trường M-500, súng lửa đến pháo hạng nặng hay súng la-de... Sau khi đã ưng ý với chiến hạm của mình, người chơi chỉ cần nhấn nút "Go" bên phải màn hình và quan

sát trận chiến. Nếu muốn thắng, người chơi cần phải tiêu diệt tất cả tay súng của đối phương hoặc phá hủy "căn cứ đầu não" được phòng thủ kiên cố ở giữa pháo đài.

Qua mỗi trận chiến, người chơi có thể tham khảo cách xây dựng chiến hạm của đối phương để tìm ra được cách xây dựng chiến hạm của mình một cách vững chắc và đủ mạnh, để có thể đứng vững trước sự công kích của các loạt đạn. Game có một hệ thống chấm điểm bằng những ngôi sao, dựa trên số lượng vũ khí và vật liệu người chơi sử dụng. Nếu sử dụng ít vật liệu, số sao mà người chơi đạt được sẽ đạt mức tối đa là 3. Khá thú vị đối với những người yêu thích thử thách, bởi vì việc tạo ra một chiến hạm "nhỏ gọn" nhưng "bá đạo" là một việc mà ít người có thể làm được.

NHỮNG BẤT CẬP TRONG LỐI CHƠI

Đầu tiên là những vũ khí trong game chỉ có thể hướng sang phải theo hướng mặc định, sẽ khá khó khăn cho người chơi khi lâm vào tình thế "gọng kềm" (hai chiến hạm của đối phương ở hai bên).

Kế đến là hệ thống đánh dấu mục tiêu, được sử dụng khi người chơi cần tập trung phá hủy một bộ phận nhất định trên pháo đài đối phương. Tuy nhiên, game lại không cho phép chỉ định từng mục tiêu cho từng loại vũ khí, dẫn đến việc người chơi dễ lâm vào thế bị động và không thể tận dụng được điểm yếu của các loại vật liệu một cách hiệu quả.

Phần hướng dẫn chơi của Rigonauts cũng rất nghèo nàn. Không kể đến những thứ mà cái tên của nó đã nói lên công dụng của nó (ví dụ như "cannon" – đại bác, "flamethrower" – súng phun lửa), khi người chơi mở khóa được các vật liệu mới, game chỉ hiện bảng thông báo "bạn đã mở khóa..." nhưng lại không hướng dẫn rõ ràng rằng bộ phận này có công dụng như thế nào, thay thế tốt hơn bộ phận kia hay không... Dẫn đến việc người chơi tốn nhiều thời gian hơn để mày mò công dụng của các vật liệu, vô hình chung làm cho nhịp chơi chậm hơn bình thường.

Mảng đồ họa của game chỉ ở mức tạm được. Phần thiết kế các chú yêu tinh lùn khá ngộ nghĩnh nhưng ngoại cảnh không thật sự bắt mắt. Âm thanh của game cũng không tạo được ấn tượng. Bài nhạc nền ngoài trình đơn chính (main menu) và bài nhạc khi trận chiến diễn ra là điểm sáng le lói của phần âm thanh, còn lại tiếng vũ khí, âm thanh khi chiến hạm di chuyển... khá yếu, không thể hiện được sức mạnh hay độ "bá đạo" cần có của chiến hạm!

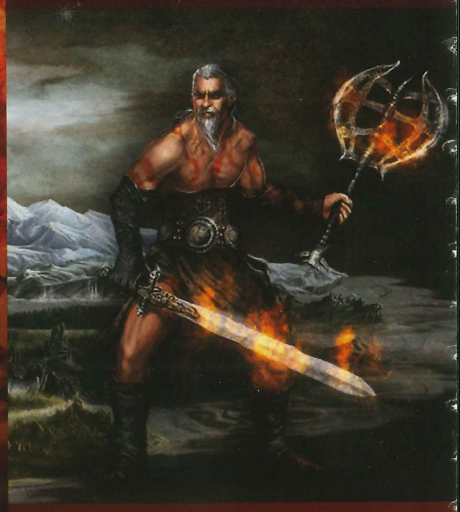
ĐÁNG TIẾC!

Phải nói rằng, Rigonauts là một tựa game tiềm năng khi kết hợp được hai thể loại thủ thành và chiến thuật lại với nhau. Tuy nhiên, lối chơi lại thiếu chiều sâu và tồn tại nhiều bất cập (lẫn bất tiện) hơn ta tưởng. Có lẽ, nếu Rigonauts là một món đồ chơi xếp hình dành cho trẻ em, nó có thể thành công hơn những gì mà tựa game đã làm được.

PHAN THÔNG

- » Khả năng tùy biến chiến hạm.
- » Các trận chiến được thiết kế tốt.

- » Đồ họa và âm thanh đơn điệu.
- » Phần hướng dẫn chơi nghèo nàn.
- » Thiếu chiều sâu trong lối chơi.



REALMS OF ANCIENT WAR PC

GIAO TRANH VÙNG ĐẤT THÁNH

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Ra mắt khi cơn sốt Diablo 3 đã đi qua đỉnh điểm, Torchlight 2 cũng đã nằm lại phía sau và mảng game nhập vai hành động đang cần một chất "xúc tác" mới để thỏa "cơn khát" của giới mộ điệu, lẽ ra Realms of Ancient War (R.A.W) phải biết nắm lấy thời cơ của mình nhưng sự "non tay" của hãng phát triển WizarBox (Arx Fatalis, Risen 1 & 2, Venetica) đã phá hỏng mọi thứ, dù rằng kinh nghiệm làm game nhập vai của hãng là không thiếu...

KỊCH BẢN HỜI HỢT

R.A.W có bối cảnh game xoay quanh cuộc xung đột trường kỳ của bốn vương quốc: người lùn, tiên nhân và con người (chia thành hai vương quốc ở phía Bắc và phía Nam). Kết cuộc đã làm cho các bên kiệt quệ và suy tàn. Nhân cơ hội này, một thế lực đen tối trỗi dậy, đe dọa tiêu diệt tất cả. Để ngăn chặn mối hiểm nguy, mỗi vương quốc đã cử ra người anh hùng tài giỏi nhất của mình và gửi gắm họ vào những cuộc phiêu lưu kỳ thú đầy thử thách...

Nội dung thì đơn giản đấy, cũng phải, game nhập vai hành động thì đa phần người chơi họ quan tâm quái gì đến cốt truyện? Ngay cả "siêu phẩm" Diablo 3 được đầu tư nội dung kỹ lưỡng, chi tiết mà còn có khối người "làm lơ" nữa là! Nhưng ít ra, với Diablo 3, ngay khi kết thúc game người chơi còn biết mặt mũi quỷ vương ra sao, tổng lãnh thiên thần là cái chi chi, còn với R.A.W, sự thiếu chiều sâu về cốt truyện, tiểu sử các nhân vật cũng như những truyền thuyết, huyền thoại các kiểu đã làm cho mọi thứ trôi tuột luốt như chưa hề tồn tại!

"ĐƠN GIẢN" HAY "ĐANG GIỠN"?

Thuộc mô-típ "chặt và chém" (hack'n'slash) tương tự Diablo, Torchlight, v.v. lối chơi của R.A.W có thể nói được giản lược đi khá nhiều so với "tiêu chuẩn" vốn cũng đã đơn giản của thể loại nhập vai hành động. Và cũng chính cái sự giản đơn này, có lẽ do "lạm dụng" quá mức, đã "triệt" luôn trò chơi tự lúc nào không hay.

Game đã mạnh dạn loại bỏ những thứ gọi là "căn bản" của thể loại nhập vai hành động. Bản đồ màn chơi là "nạn nhân" đầu tiên! Người chơi sẽ không thể biết được hình dạng méo tròn, các ngóc ngách cần thiết của màn chơi như trong những game cùng loại. Thay vào đó là một mũi tên chỉ đường vô cùng chung chung (nhiều khi chỉ bậy nữa chứ!).

Cũng nhân tiện nói về việc khám phá màn chơi, nếu như các game cùng loại thường mang đến những bản đồ to, rộng và "nhét" trong đó nhiều màn bí ẩn hoặc sự kiện ngẫu nhiên để thôi thúc người chơi tìm tòi, thì R.A.W lại mang đến sự chật hẹp với những đường đi tuyến tính, thiếu vắng các sự kiện hấp dẫn cần phải có. Chưa kể, màn chơi của R.A.W thuộc dạng "đi cảnh", nghĩa là qua màn rồi thì không bao giờ trở lại!

Chung số phận với việc loại bỏ bản đồ là hiển thị thanh máu của quái vật. Chỉ những con trùm mới được "đặc ân" là: có thanh máu! Thật không hiểu nổi khi ta đánh một con quái mà không biết khi nào nó "ngỏm" trong một game nhập vai là quá ư phi lý!

Hệ thống kỹ năng, chỉ số nhân vật là cái "sướng" kế tiếp của việc giản lược hóa. Game không cho phép ta nâng chỉ số nhân vật (sức mạnh, nhanh nhẹn, v.v.) mà chỉ có thể tăng thông qua mặc đồ. Cũng được thôi, nhưng qua tới hệ thống kỹ năng (skill) là không thể chấp nhận được. Mỗi khi lên một cấp, người chơi sẽ được thưởng... một điểm kỹ năng để dùng cho một bảng kỹ năng cũng "đơn giản" nốt với số lượng tuyệt chiêu chỉ tầm chục cái (và thật

sự "xài được" chỉ vài chiêu đếm trên một bàn tay). Mỗi tuyệt chiêu có tối đa ba nấc với những chú thích hết sức mơ hồ và chung chung, đại loại như "cấp một gây sát thương trung bình, cấp hai gây sát thương nhiều hơn". Nhiều hơn là nhiều bao nhiêu? Và có cần thiết quá "keo kiệt" khi chỉ cho người chơi một điểm kỹ năng mỗi khi lên cấp?

Hiển nhiên, với một hệ thống được đầu tư hời hợt, thiếu sự phong phú như vậy, chả trách sao sự háo hức tìm hiểu và nghiên cứu lại không hiện diện ở những người chơi R.A.W.

Các chú thích đầu chỉ "hành" hệ thống kỹ năng, chúng còn "hạ" cả các món vật dụng. Chẳng hạn, bạn lượm được cái hộp và khi rê chuột vào mong muốn tìm hiểu công năng của nó thì lại nhận được dòng chú giải hết sức "vô duyên": cái hộp! Và có rất nhiều món đồ vô nghĩa lẫn vô dụng như thế mà người chơi vô tình hay cố ý lượm được xuyên suốt hành trình của game.

Bàn về vật dụng tất không thể không đề cập đến việc lựa đồ và độ đồ. Ở vế lựa đồ, R.A.W làm khá tốt khi phân loại rõ ràng bằng cấp độ màu sắc và cho thấy sự so sánh với đồ đang dùng thông qua chỉ số tăng giảm khá rõ ràng. Nhưng ở việc độ đồ thì game lại tiếp tục "sa lầy" vào vấn đề đơn giản khi chỉ cho người chơi vài cục nguyên tố (sét, lửa, độc) và chỉ việc quăng chúng vào bất kỳ món đồ nào mà bạn cảm thấy ưng ý nhất mà không xét đến các yếu tố như chúng có lỗ để khảm nạm không? Nên dùng cho vũ khí hay phục trang? Một sự lược giản thiếu đầu tư và tôn trọng người chơi!

"NGOẠI HÌNH" KÉM THU HÚT

Phần đồ họa tổng thể của game không tạo được "thiện cảm" lắm với người chơi. Hơn nửa thời lượng game là những quang cảnh thiếu độ chi tiết, sắc nét, thiết kế nhân vật (và cả quái vật) thì thiếu đi sự cuốn hút và bạn biết rồi đấy, ở cái thời mà "ăn ngon mặc đẹp" đang trở thành mốt thì khẩu vị của những ngày "ăn chắc mặc bền" đâu còn chỗ đứng nữa. Vậy nên, R.A.W dễ dàng mất điểm ở phần tạo ấn tượng ban đầu cho người chơi và việc bỏ game ở khâu này rất lẹ, vì những người trót "mê cái đẹp" sẽ khó mà trụ được.

CHIẾN ĐẤU ĐÃ TAY!

Có hai phần của R.A.W "trông" được: nhạc nền và chiến đấu. Phần nghe, tuy thất bại ở mảng âm hỗ trợ vì quá đơn điệu nhưng bù lại, nhạc nền khá "bốc" và tạo được hứng thú "tả xung hữu đột" nơi người chơi! Còn mặt chiến đấu, R.A.W đi theo phong cách "chặt chém" của ngày xa xưa, thời kỳ nhấp chuột "điên loạn" mà Diablo là một đại diện tiêu biểu. Cũng phải, nếu không nhấp lia lịa thì đảm bảo ta sẽ "toi" ngay với bầy quái vật lúc nào cũng lúc nhúc cả màn hình, vây chặt lấy nhân vật! Thêm vào đó, các diễn hoạt nhân vật khi hạ gục quái cùng hiệu ứng đi kèm cũng "ép phê" không kém, nhờ vậy mà những trận chiến tuy căng thẳng, mỏi tay nhưng lại khá đã!

Thế còn độ khó? Ngoài việc áp đảo người chơi bằng số lượng quái hung hãn, R.A.W còn "ép" ta bằng tính năng "đá hồi sinh" (Soulstone)… hết sức nhảm nhí! Cái sự nhảm nhí ở chỗ khi ta chết, một viên đá sẽ hồi sinh ta ở điểm lưu tạm (checkpoint) gần nhất mà ở những game cùng loại thì việc làm này là "miễn phí". Ác nghiệt hơn nữa là một màn chơi chỉ cho vài viên đá trong khi tìm kiếm chúng lại rất khó, hiểm nguy thì luôn trực chờ xung quanh. Chỉ cần sơ sẩy vài lần, bao công sức khám phá màn chơi sẽ "đổ sông, đổ biển" và bắt đầu lại từ đầu! Bỏ game chăng?

CHƯA THỂ "THÀNH DANH"

Sự giản lược hóa lối chơi là điều đáng hoan nghênh nhưng phải trên phương diện dễ hiểu, dễ dùng chứ không phải dễ dãi đến mức xóa đi những điều cơ bản nhất mà một thể loại game đã dày công tạo dựng qua bao năm tháng. Ý tưởng là không sai, chỉ có cách thực hiện là chưa tới. Để trở thành một game nhập vai hành động "đúng tiêu chuẩn" (chứ chưa nói đến trở thành "siêu phẩm"), chắc chắn rằng, R.A.W cần phải khổ luyện lại từ đầu!

NGỌC MINH

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Nhập vai – Hành động

PHÁT TRIỂN
Wizarbox

PHÁT HÀNH
Focus Home Interactive

NGÀY PHÁT HÀNH
11/10/2012

ESRB (TUỔI)
T

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
» **Pentium 4 3.0GHz**
» **GeForce 405/ Radeon HD 3650**
» **1 GB RAM**
» **4 GB đĩa cứng.**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA **60%**

ÂM THANH **70%**

CỐT TRUYỆN **50%**

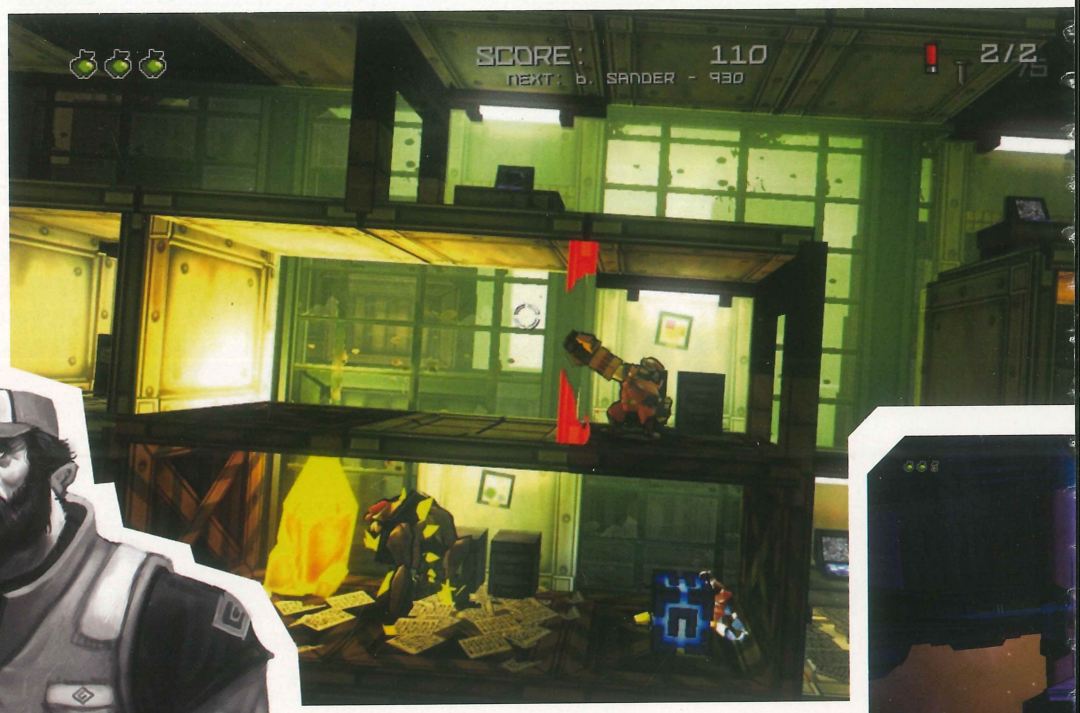
CẢM NHẬN **50%**

CÁCH CHƠI **40%**

5,4

» Chiến đấu đã tay!
» Nhạc nền hào hứng.

» Cốt truyện thiếu chiều sâu
» Đơn giản quá mức làm hỏng các giá trị cốt lõi
» Hình ảnh kém thu hút.



CARGO COMMANDER PC

NGƯỜI VẬN CHUYỂN

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

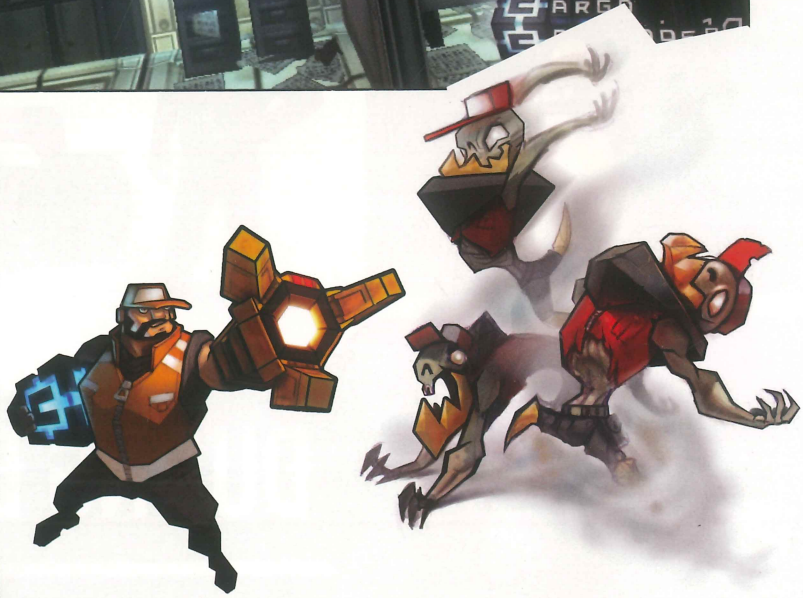
CÓ BAO GIỜ BẠN ƯỚC RẰNG MÌNH CÓ THỂ BAY VÀO VŨ TRỤ BẰNG... MỘT NGÔI NHÀ, DÙNG MỘT CHIẾC NAM CHÂM HÚT CÁC KHOANG HÀNG TRÔI LƠ LỬNG TRONG VŨ TRỤ, ĐI KHÁM PHÁ XUNG QUANH TÌM "ĐỒ HÀNG", SỬ DỤNG KHẨU SÚNG BẮN ĐINH TIÊU DIỆT NHỮNG CON QUÁI VẬT HAY THẬM CHÍ LÀ... CHỬI THỀ THỎA THÍCH MÀ KHÔNG SỢ AI NGHE THẤY? BẠN CÓ THỂ TÌM ĐƯỢC TẤT CẢ NHỮNG ĐIỀU ĐÓ TRONG CARGO COMMANDER (CC).

THIÊN HÀ BẤT TẬN

Trong Cargo Commander (CC), người chơi sẽ vào vai một anh chàng làm công sở hữu bộ râu quai nón, có nhiệm vụ sử dụng chiếc nam châm cực mạnh để hút các thùng hàng hướng tới ngôi nhà của mình. Người chơi cần phải tiếp cận các khoang hàng, tìm kiếm và mang những thùng hàng cùng những chiến lợi phẩm mà mình thu được về ngôi nhà.

Trong suốt quá trình người chơi "thu thập", những con quái vật ngoài hành tinh có hình thù kì dị sẽ lần lượt kéo đến, đó là lúc mà bạn cần phải thể hiện tài thiện xạ của mình. Có một điều mà người chơi cần phải đặc biệt quan tâm: những lỗ hổng từ các khoang hàng. Trong một khoảng thời gian nhất định, các khoang hàng này sẽ dần dần bị "lủng" do sức ép vũ trụ và bắt đầu tách ra khỏi căn nhà. Người chơi cần phải thoát ra và quay trở lại ngôi nhà nhanh chóng nếu không muốn bị... tắt thở khi ở ngoài không gian vũ trụ. Người chơi có thể nâng cấp vũ khí, giáp trụ cùng chiếc khoan tay hữu dụng khi cần phải phá những bức tường qua bàn làm việc.

CC chia các màn chơi thành những phân đoạn nhỏ (sector). Qua mỗi phân đoạn, người chơi sẽ được gặp những khoang hàng cỡ lớn, trong đó có chứa chìa khóa để có thể qua phân đoạn khác. Điểm thú vị của việc chia các phân đoạn là người chơi hoàn toàn không biết trước được mình sẽ du hành tới phân đoạn nào, người chơi có thể lựa chọn sử dụng chiếc



THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
Serious Brew

PHÁT HÀNH
Digital Tribe

NGÀY PHÁT HÀNH
02/11/2012

ESRB (TUỔI)
T

chìa khóa để bay tới phân đoạn đó, hoặc dùng nó để tạo ra một phân đoạn khác một cách ngẫu nhiên, giúp tăng giá trị chơi lại cho CC.

CC sở hữu hai chế độ chơi là Normal Mode và Journey Mode. Normal Mode đúng như tên gọi chỉ là chế độ chơi bình thường có sẵn ở ngay cấp độ đầu. Journey Mode có nhịp độ chơi chậm hơn Normal Mode khi cho phép người chơi thu thập từ các khoang hàng đã được mở khóa, người chơi khi thưởng thức Journey Mode cũng cần phải lo lắng về lỗ hổng từ các khoang hàng. Tuy nhiên, người chơi sẽ nhận được số lượng máu và đạn dược ít hơn so với Normal Mode, cho nên lối chơi an toàn là điều đầu tiên cần được ưu tiên trong Journey Mode.

Game sở hữu lối di chuyển giống với các tựa game "side-scrolling" (đi ngang) khác. Bốn nút WASD di chuyển, nhắm bắn bằng chuột. Tuy nhiên, theo cảm nhận cá nhân của người viết thì nhân vật chính di chuyển hơi nhanh, khá khó để điều chỉnh tốc độ. Có một điều khá hài hước trong CC là khi người chơi nhấn nút "F" trên bàn phím, nhân vật chính sẽ nói một câu-mà-ai-cũng-biết-là-câu-gì-đấy, nếu thích thì người chơi có thể "spam" nút này liên tục để tạo ra một giai điệu... vui tai!

Mặc dù SeriousBrew đã cố gắng thêm thắt nhiều chi tiết khiến cho CC khác biệt so với các tựa game cùng thể loại, nhưng có vẻ như đội ngũ phát triển đã không thể tận dụng chúng một cách triệt để. Người chơi sẽ rất hứng thú khi được khám phá rất nhiều thứ ở trong các phân đoạn đầu tiên, nhưng sau ba đến bốn tiếng đồng hồ, niềm hứng thú đó sẽ tụt giảm khi họ nhận ra rằng lối chơi của CC lặp lại quá nhiều, chỉ đơn giản là dùng nam châm hút thùng hàng, tiếp cận, tiêu diệt vài con quái vật, nhặt tất cả các chiến lợi phẩm có thể lấy được rồi quay trở về.

Có một số màn chơi buộc người chơi phải bay ra ngoài khoang hàng, sử dụng chiếc khoan tay để mở đường vào, tuy nhiên chúng cũng không làm cho người chơi đỡ chán ngán hơn là bao.

Đồ họa của CC chỉ ở mức tạm được. Các mô hình nhân vật khá thô ráp, hiệu ứng đổ bóng cũng khá tồi, dù sao thì bề mặt vật thể (texture) khá chi tiết và cũng gỡ gạc lại cho phần nhìn. Hiệu ứng âm thanh của môi trường xung quanh được thực hiện khá tốt, tuy nhiên tiếng súng lại chưa thể hiện được uy lực của chúng cho lắm.

» Phần chơi Journey Mode thú vị.
» Giá trị chơi lại cao.
» Lối chơi "bắn và lượm" quen thuộc.

» Đồ họa và âm thanh nghèo nàn.
» Lối chơi dễ gây nhàm chán.

ĐÁNH GIÁ

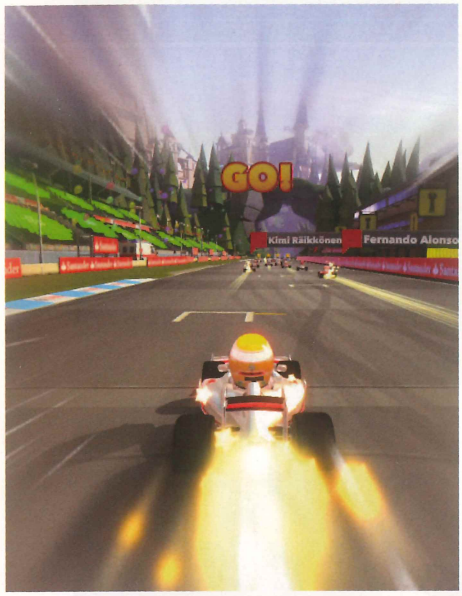
ĐỒ HỌA 60%
ÂM THANH 70%
CỐT TRUYỆN 60%
CẢM NHẬN 60%
CÁCH CHƠI 60%

6,1

TRẢI NGHIỆM THÚ VỊ?

Cargo Commander sở hữu một lối chơi đầy tiềm năng cùng cốt truyện sâu sắc, tuy nhiên sự lặp lại trong quá trình chơi cùng phần hình âm không mấy đặc sắc sẽ khiến cho người chơi khó có thể nán lại trong thời gian dài. Một trải nghiệm đúng ra sẽ thú vị nhưng hóa ra chỉ tương đối mà thôi.

PHAN THÔNG

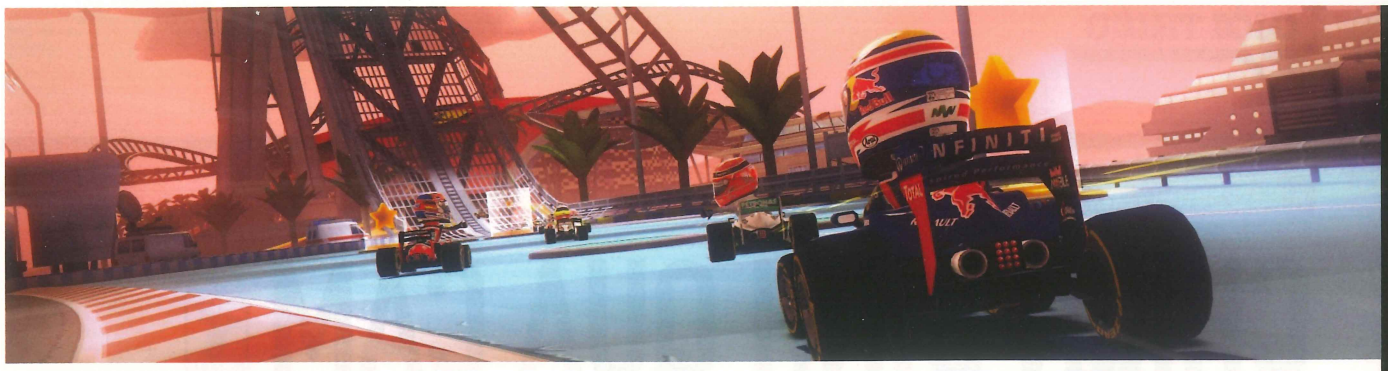


KHI GIỚI MÊ GAME ĐUA XE ĐÃ QUÁ QUEN THUỘC VỚI NHỮNG THƯƠNG HIỆU "CAO CẤP" NHƯ DIRT, GRID, F1 TRONG NHỮNG NĂM QUA, CODEMASTERS ĐÃ BẤT NGỜ GÂY NGẠC NHIÊN CHO MÙA GAME CUỐI NĂM NAY BẰNG MỘT PHIÊN BẢN VUI NHỘN CỦA DÒNG F1 MANG TÊN: F1 RACE STARS (FRS), MỘT THỂ LOẠI ĐUA XE "FANTASY KART" (ĐUA XE VUI NHỘN).

F1 RACE STARS PC

ĐƯỜNG ĐUA VUI NHỘN

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB



VUI LÀ CHÍNH

Thể loại này trong những năm qua quanh đi quẩn lại chỉ có vài cái tên như Crash Nitro Kart, Mario Kart, Lego Cart hay mới đây nhất là một game pha tạp giữa đua xe đường phố và đua xe vui nhộn - BLUR... Tuy nhiên, đây là lần đầu tiên làng game xuất hiện một game kết hợp giữa giải đua F1 và thể loại đua xe vui nhộn như thế này.

Về cơ bản, đây hoàn toàn không phải là một game F1, FRS chỉ "mượn tên" những tay đua cùng tên những vòng đua F1 ngoài đời để tạo nên một game đua xe vui nhộn đầy cá tính. Người chơi sẽ tham gia vào những cuộc đua như kiểu đua xe gà (Chocobo Racing) trước kia. Tức là trong cuộc tranh tài, ngoài tốc độ, người chơi cần lấy những món đồ trên đường đua để có thể vượt mặt đối thủ.

Ngoài những món vũ khí quen thuộc có mặt ở hầu hết các game đua xe cùng đề tài khác như tên lửa bong bóng, nitro, FRS còn có thêm những món khá đặc biệt như: mây đen tạo mưa làm chậm đối phương, vũ khí tạo mưa gây trơn láng... Chưa kể đôi khi bạn còn tạo ra "safe-car" (một loại xe xuất hiện trong cuộc đua F1 khi có sự cố bắt buộc các tay đua phải giảm tốc độ) để làm chậm đối phương. Trong FRS, khi bị dính bong bóng (đỏ, tím hoặc vàng) người chơi sẽ bị hư hại xe và làm giảm đáng kể tốc độ, lúc này, những điểm sửa chữa lưu động hoặc ở "pit" là nơi để phục hồi lại nguyên trạng như ban đầu

Không sử dụng Boost, FRS có một cách khác để tăng tốc một cách đầy quen thuộc với những ai hâm mộ bộ môn F1: sử dụng KERS. KERS được thiết kế ở một vài đoạn trong đường đua (giống với luật sử dụng KERS trong F1 ngoài đời: chỉ cho phép ở một vài đoạn) được đánh dấu bằng mặt đường nhiều màu, khi chạy qua đó chỉ cần nhấp nhả ga 3 lần và không để trật khỏi đường, bạn sẽ được tăng tốc miễn phí mà không cần sử dụng đến Nitro từ những món đồ lấy trên đường.

HÌNH ÂM SINH ĐỘNG

Sử dụng hình ảnh vui nhộn mang phong cách hoạt hình của 24 tay đua ngoài đời, FRS mang đến hình ảnh bộ môn đua xe F1 đầy màu sắc và vô cùng dễ thương. Tất nhiên "phần F1" của game chỉ dừng lại ở 24 tay đua và tên các vòng đua, phần còn lại của FRS hoàn toàn mang phong cách giống với "đua xe gà". Những tay đua nổi tiếng như Alonso, Vettel, Schumacher đều như bước ra từ loạt tranh biếm họa của các báo châu Âu với những nét vừa quen thuộc vừa ngộ nghĩnh đáng yêu.

Những vòng đua trong game hoàn toàn không có một yếu tố nào của F1 mà thay vào đó, chúng đầy màu sắc và mang đầy đủ nét đặc trưng của đất nước sở hữu vòng đua đó. Bạn có thể dễ dàng nhận ra đất nước Singapore với những tòa nhà chọc trời sáng rực màn đêm, hay một nước Đức với những tòa lâu đài nguy nga đầy màu sắc, hoặc nước Ý với kiểu kiến trúc mang đậm phong cách La Mã như đấu trường, mặt đường bằng khối gạch...

Là một game hoạt hình mang tính chất giải trí, FRS sử dụng âm nhạc vui tươi làm chủ đạo, giúp người chơi cảm thấy thư thái và yêu đời bên cạnh màu sắc sặc sỡ của các vòng đua. Âm nhạc cùng với những âm thanh tinh nghịch khi sử dụng các món đồ trên đường đi thực sự mang đến một trải nghiệm giải trí thật tuyệt vời.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Thể thao/Đua xe

PHÁT TRIỂN
Codemasters Birmingham

PHÁT HÀNH
Codemasters

NGÀY PHÁT HÀNH
13/11/2012

ESRB (TUỔI)
E

- » Thiết kế nhân vật và màn đua vui nhộn.
- » Lối chơi cạnh tranh đầy cuốn hút.

- » Quá ít mục chơi.
- » Các vật dụng không nhiều.
- » Chỉ có 12 vòng đua.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 70%

ÂM THANH 80%

CỐT TRUYỆN 70%

CẢM NHẬN 70%

CÁCH CHƠI 70%

7,2

LỜI KẾT

Nếu đã từng hâm mộ thể loại đua xe gà trước kia, và là một người hâm mộ bộ môn F1 thì FRS chính là một lựa chọn không thể bỏ qua trong mùa game năm nay. Mặc dù khá đơn giản, nhưng với một game giải trí "bớt căng thẳng" như FRS, bạn sẽ không lo thiếu vắng tiếng cười trong mỗi cuộc đua.

CHÁNH TRUNG

KING'S BOUNTY: WARRIORS OF THE NORTH (PC)

CHIẾN BINH QUẢ CẢM

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

NGƯỜI CHƠI SẼ MỘT LẦN NỮA ĐƯỢC PHIÊU LƯU TRONG THẾ GIỚI CỦA NHỮNG CÂU CHUYỆN THẦN THOẠI VỀ CÁC HIỆP SĨ CÓ PHÉP MÀU, NHỮNG SINH VẬT CHỈ TỒN TẠI TRONG CÁC CÂU CHUYỆN CỔ TÍCH HAY NHỮNG VÙNG ĐẤT KỲ BÍ TRONG CÁC TRUYỀN THUYẾT XA XƯA CỦA LOÀI NGƯỜI.

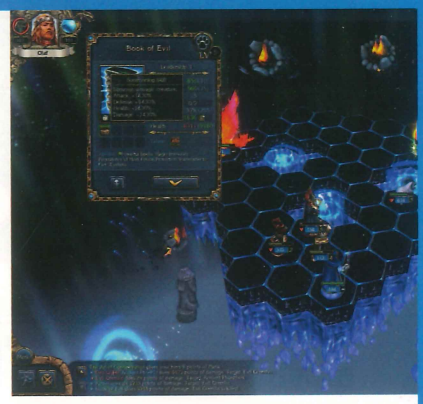
ĐẬM CHẤT VIKING HÀO SẢNG

Kể từ khi được Katauri "hồi sinh" vào năm 2008, King's Bounty trở thành một thương hiệu thành công khi đưa người chơi đến với những cuộc hành trình bất tận trong thế giới kỳ bí của các truyền thuyết xa xưa của loài người. Trong lần trở lại này với King's Bounty: Warriors of The North (WTN), người chơi sẽ tạm rời xa thế giới tươi đẹp của những câu chuyện thần thoại Trung Âu để đến với bán đảo Scandinavia, với những người Viking hùng mạnh, với câu chuyện về thần Odin dũng mãnh…

WTN không có nhiều sự khác biệt với những phiên bản trước đó từ các hiệu ứng đồ họa vốn đã rất bắt mắt, những con quái vật quen thuộc, các

phép thuật nhiều hiệu ứng cho đến cách chơi nhập vai pha lẫn chiến thuật theo lượt truyền thống. Gần như toàn bộ những gì Katauri làm riêng cho trò chơi chỉ đơn giản là viết lại một cốt truyện hoàn toàn mới, đưa vào một số nhân vật chính mới, thiết kế lại các màn chơi (thậm chí rất dễ dàng bằng các công cụ chỉnh sửa theo dạng kéo và thả) và… a lê hấp tung game ra thị trường.

Nghe thì đơn giản, nhưng với một game thiên về tính nhập vai đòi hỏi một cốt truyện chặt chẽ thì những gì mà Katauri làm được là rất đáng khen ngợi. Các mẩu hội thoại, những nhiệm vụ phụ (side quests) đều toát lên một vẻ hào sảng phải có những tên cướp biển. Bạn thậm chí sẽ phải "vác xác" đi dàn hòa những cuộc cãi vã, nhậu bí tỉ để rồi bị "khoắng" sạch túi khi tỉnh dậy, hay phải "lông bông" đi tìm… bộ quần áo "vía" cho tên trộm quý tộc. Tất cả đều tạo nên một cốt truyện có chiều sâu, buộc người chơi phải dõi theo cuộc hành trình của anh chàng Viking tốt bụng.



ÍT CẢI TIẾN

Mặc dù không có nhiều thay đổi trong cấu trúc game, nhưng Katauri vẫn thêm vào game một số loại quái vật, các đơn vị quân mới mang đặc trưng của các câu chuyện thần thoại Bắc Âu với những kỹ năng riêng biệt mà không phiên bản nào trước đó từng sở hữu. Chẳng hạn như những nữ chiến binh của thần Valhalla có khả năng cận chiến và ném lao, những tên hải tặc bặm trợn sử dụng búa cả tầm gần hay tầm xa cũng đều thiện nghệ hay thầy phù thủy shaman mát tay giải trừ các loại bùa ếm… Những kỹ năng mới của các nhân vật này đem lại phần nào sự mới mẻ nhưng vẫn giữ được độ cân bằng cho game.

Một cải tiến hiếm hoi được Katauri đưa vào trong WTN chính là việc… chia sẻ các thành tựu của mình thông qua các mạng xã hội như Facebook hay Twitter. Đặc biệt hơn cả là các thành tựu này có thể quy đổi thành những hỗ trợ cho người chơi của trò chơi nhỏ - King's Bounty Legions (trên Facebook), để bạn có thể mặc sức "tung hoành" cùng bạn bè, bù đắp lại khiếm khuyết về phần chơi mạng vốn rất được mong chờ của dòng game.

Phần âm có lẽ là phần đáng chán nhất, dù cho Katauri đã cố gắng thay đổi ít nhiều phần nhạc nền, nhưng dường như những bài nhạc nền mới vẫn mang nhiều dáng dấp của các bản nhạc mang đậm tính thần tiên của các phiên bản trước, thiếu vắng đi những âm hưởng hào hùng theo phong cách Bắc Âu cho phù hợp với bối cảnh. Các hiệu ứng như kiếm chém, tên bắn hay các phép thuật cháy nổ vẫn chưa thể hiện hợp lý, thiếu "lực" nên các hành động nhân vật trở nên kém và vụng về như những con rối.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Nhập vai/Chiến thuật

PHÁT TRIỂN
Katauri Interactive

PHÁT HÀNH
1C Company

NGÀY PHÁT HÀNH
25/10/2012

ESRB (TUỔI)
T

» Cốt truyện lôi cuốn
» Nhiều đơn vị và phép thuật mới.

» Không có cải tiến
» Âm thanh nhàm chán

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 80%

ÂM THANH 70%

CỐT TRUYỆN 50%

CẢM NHẬN 70%

CÁCH CHƠI 80%

7,3

LỜI KẾT

Có thể nói rằng, với những game thủ là fan của dòng game, King's Bounty: Warriors of the North khá là nhàm chán do không có những cải tiến nào rõ rệt, khiến cho trò chơi sa vào lối mòn cho dù cốt truyện có hấp dẫn thế nào đi chăng nữa cũng không thể nào bù đắp được. Nhiều bất cập trong các phần chơi trước cũng không được sửa chữa triệt để như lỗi hiển thị với mặt nước khi chuyển cảnh, hay phần âm nhạt nhẽo cũng làm giảm phần nào hứng thú của game thủ khi phải bám theo cốt truyện kéo dài.

TRƯỜNG THANH

SINH TỒN TRÊN ĐẢO DỮ

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
Ubisoft Montreal

PHÁT HÀNH
Ubisoft

NGÀY PHÁT HÀNH
04/12/2012

ESRB (TUỔI)
Mature

» Lối chơi hành động tự do kết hợp nhiều thể loại.
» Có sự tương tác qua lại của hầu hết mọi yếu tố trong game.
» Bản đồ rộng lớn giúp người chơi khám phá nhiều hơn.
» Cắt cảnh đầy đỉnh cao.
» Đồ họa đầy sống động.

» Âm thanh môi trường khá tệ.

Far Cry 3 kết hợp nhiều thể loại và yếu tố của các game đã thành công. Kết quả là những người yêu game có được một trong những sản phẩm game tuyệt vời nhất trong năm 2012 này - một siêu phẩm với chất lượng tuyệt hảo.

Cách đây khoảng 8 năm, Far Cry xuất hiện như một tựa game đình đám cả về lối chơi lẫn đồ họa, tựa game như một cuộc cách mạng thật sự, một bước chuyển mình của ngành công nghiệp game lên đồ họa next-gen. Tuy nhiên đó là vào năm 2004, sau cuộc "chia tay" giữa Crytek và Ubisoft, tựa game này dần trở nên tầm thường bởi những phiên bản nhái đầy tệ hại trên hệ Console. Far Cry dần rơi vào quên lãng bởi sự vươn lên của hàng loạt tựa game đầy chất lượng như Halo, Call of Duty, và trên hết là Crysis của chính hãng khai sinh ra Far Cry - Crytek.

Quyết không thể để uổng phí số tiền quá lớn đã bỏ ra để sở hữu thương hiệu Far Cry, Ubisoft đã dốc toàn lực để đẩy tựa game này thành một đỉnh cao của dòng game hành động và Far Cry 2 là một minh chứng. Far Cry 2 tạo ra một hiện tượng mới trong làng game với lối chơi mở đầy hiệu quả trong một game bắn súng cũng tuyệt vời không kém. Thừa hưởng những ý tưởng độc đáo từ Far Cry 2, phần ba tiếp tục được Ubisoft đầu tư mạnh tay và kết quả là những người yêu game có được một trong những sản phẩm game tuyệt vời nhất trong năm 2012 này - một siêu phẩm với chất lượng tuyệt hảo.

TỔNG HỢP CÁI HAY

Đầu tiên có thể nói Far Cry 3 là một sự kết hợp của nhiều yếu tố và thể loại game, ẩn chứa đâu đó trong Far Cry 3 là những nét đặc trưng của những sản phẩm game đã thành công. Ngay từ đầu, bạn sẽ choáng ngợp với cách dẫn truyện không thua kém những bộ phim Hollywood, những nhân vật xuất hiện đột ngột và đầy sống động khiến bạn liên tưởng ngay đến cách dàn dựng game theo kiểu "màn bạc" của Uncharted, một tựa game vô cùng thành công trong việc tạo ra những đoạn cắt cảnh mang tính kết nối những trường đoạn game một cách vô cùng tự nhiên và mạch lạc, làm điên đảo những ai đã từng chơi qua.

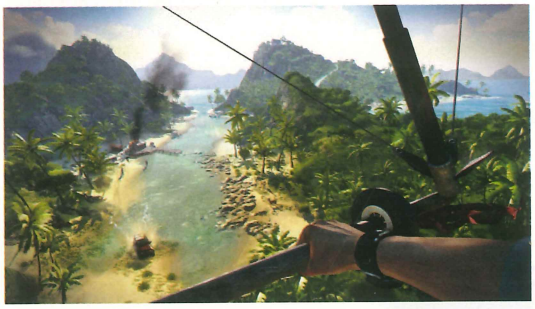
Nếu như Far Cry 2 còn khá rời rạc khi cố gắng diễn đạt nội dung game thì với Far Cry 3, mọi chuyện khác hẳn, tất cả nhiệm vụ đều được gắn kết bằng những đoạn cắt cảnh chất lượng cao khiến cho người chơi khó mà rời mắt khỏi màn hình.

Nhân vật chính của Far Cry 3 lần này là một thanh niên Mỹ tên Jason. Anh chàng cùng với anh em và bạn bè tận hưởng một kỳ nghỉ thiên đường ở Thái Bình Dương. Tại đây, mọi thú vui đều được Jason tận hưởng tối đa. Mọi chuyện đều yên ổn và hết sức tuyệt vời cho đến khi Jason cùng mọi người rơi vào tay Vaas - một tay cướp biển chuyên nghiệp. Chúng bắt lấy nhóm bạn của Jason và dự tính sẽ bán mọi người thành nô lệ sau khi đã lừa tiền chuộc từ người thân của họ đang ở Mỹ. Trải qua những giây phút kinh hoàng trong trại ngục của những tay cướp, Jason cuối cùng cũng thoát khỏi bàn tay quỷ dữ và bắt đầu hành trình của mình tại hòn đảo mà anh bị giam giữ mang tên Rook Island, Far Cry 3 bắt đầu…

Đi sâu vào trong game, người chơi dễ dàng bắt gặp đâu đó phong cách của Assassin's Creed (AC) trong cách mà Jason leo lên những cột tháp ăng-ten để "mở rộng" bản đồ, hay cách mà anh chàng lục lọi những chiếc rương được đánh dấu bằng hình ảnh "kim cương" trên bản đồ. Cách "sao chép" này khiến

những ai là fan của AC rất dễ tưởng lầm mình đang chơi một game AC góc nhìn thứ nhất! Điều này cũng thật dễ hiểu bởi AC là một tựa game đỉnh cao thuộc thể loại hành động tự do và cả hai tựa game cùng thuộc Ubisoft nên dẫu có giống cũng là dễ hiểu. Ngoài ra, Far Cry 3 đem cả yếu tố săn bắn, hái lượm với cách thể hiện giống Red Dead Redemption của Rockstar từ cả hành động cho đến tiếng nói cảm thán của nhân vật.

Lối chơi của Far Cry 3 là kết hợp khá nhiều thể loại. Tính riêng phần hành động, Far Cry 3 đem đến cho người chơi toàn bộ những tinh hoa của thể loại này như chạy bắn, núp bắn, nín thở trong những pha bắn tỉa, ném lựu đạn, gài bom. Ngoài ra nhân vật của game còn có thể lái xe, lái thuyền, lái tàu lượn, trèo rừng vượt suối và thậm chí bơi lặn… Nói nôm na, Jason có thể làm mọi thứ như cuộc sống thật chỉ trừ ăn uống, ngủ nghỉ và đi vệ sinh!



Chính vì cho người chơi một môi trường mở cùng với khả năng làm mọi thứ như trên, người chơi có hàng tá cách để thực hiện nhiệm vụ trong game. Đó có thể là một trận càn bằng súng ống theo kiểu Rambo hay lén lút dùng dao hoặc súng hãm thanh như những điệp viên MI6 lịch lãm. Bên cạnh yếu tố hành động, Far Cry 3 còn bổ sung thêm yếu tố nhập vai như lên cấp, học tuyệt kỹ (mỗi lần học, Jason lại được người bản địa vẽ lên một hình xăm), chế tạo đồ vật, mua sắm trang thiết bị…

NHIỀU NHƯNG KHÔNG RỐI

Việc đem vào trong lối chơi quá nhiều yếu tố là một trong những cách làm cho game trở nên rối tinh rối mù. Tuy nhiên, với Far Cry 3 các nhà làm game Ubisoft Montreal đã rất khéo léo tạo nên chất kết dính thông qua cách thiết kế game độc đáo: Sử dụng cơ chế tương quan để tạo ra sự liên kết một cách chặt chẽ giữa các yếu tố trong game. Ví dụ: với mục đích là sinh tồn và chống chọi bọn hải tặc, Jason cần tiền để trang bị vũ khí; tiền trong game kiếm được thông qua việc bán đồ vật, và đồ vật chỉ có ở những chiếc rương và trên người những tay cướp biển; để tiêu diệt chúng, Jason phải cần có hỏa lực mạnh và khả năng chịu đựng cao… Đó là chưa kể để có thể mang nhiều vật dụng, Jason buộc phải chế tạo những túi đựng lớn hơn; để tạo được túi đồ khi đó lại cần đến nguyên liệu từ những con thú trên hòn đảo, thế là buộc lòng người chơi phải đi săn; và để cho săn bắn dễ dàng, người chơi cần phải hái lượm những thảo mộc trên hòn đảo… Hầu hết tất cả những yếu tố trong Far Cry 3 đều có sự tương hỗ qua lại và người chơi tự động sẽ phải khám phá hòn đảo

Rook Island trước khi quay trở lại mục đích chính của nhân vật.

Nếu như ở hầu hết các yếu tố trong lối chơi là sự pha trộn giữa nhiều game hành động tự do đỉnh cao, thì với phần đồ họa, chắc hẳn những ai đã từng đã mắt với thiên đường nhiệt đới trong Crysis sẽ tiếp tục được mãn nhãn với Rook Island của Far Cry 3. Những thiết kế đồ họa trong game là hết sức tuyệt vời, cả hòn đảo Rook Island như đang sống thực sự với mảng sinh vật và thực vật trên đó. Người chơi trong lúc hành động sẽ đôi khi dừng chân ngắm nhìn một ngọn đồi xanh lọt thỏm giữa bầu trời trong vắt, hay một ngọn suối giữa cây cỏ rập rạp… Những sinh vật trên hòn đảo từ mảng thực vật cho đến động vật đều hết sức sinh động, thậm chí đôi lúc người chơi giật mình vì bị cá sấu tấn công khi đang bơi qua một con sông hay bất thình lình bị một con hổ nhảy ra vồ từ một lùm cây… Để làm nên một cốt truyện thành công, ngay từ đầu, các nhà làm game Far Cry 3 đã dồn hết những công nghệ tinh tuý nhất của đồ họa game hiện giờ để tạo nên những cử chỉ và diễn hoạt sống động đến từ các nhân vật trong game. Mỗi nhân vật như có một thần sắc và phong cách riêng không hề trùng lắp.

Trái ngược với đồ họa, âm thanh trong game là một điểm thiếu sót. Ngoài phần lồng tiếng đầy tuyệt vời được thực hiện bởi dàn diễn viên chuyên nghiệp thì những âm thanh môi trường còn lại trong game khá bết bát! Người chơi khó mà phân biệt những âm thanh gần xa, tiếng rừng rậm hay tiếng sóng vỗ cũng khá yếu ớt. Những trường đoạn lái xe, Ubisoft cố gắng lồng vào tiếng nhạc radio sao cho giống GTA nhưng hỡi ôi, những bản nhạc trên xe khá là tệ hại, từ chất lượng âm thanh cho đến giai điệu và ca từ…

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	100%
ÂM THANH	85%
CỐT TRUYỆN	85%
CẢM NHẬN	90%
CÁCH CHƠI	100%

9,1

KẾT

Xuất hiện trong thời điểm cuối năm khi mà hàng loạt "bom tấn" ra mắt như Call of Duty Black Ops II, Halo 4, Medal of Honor, nhưng nhìn chung Far Cry 3 mang một nét khá riêng so với phần còn lại bởi lối chơi mở đầy tự do, đồ họa tuyệt đỉnh và cách dẫn truyện hấp dẫn thông qua những màn cắt cảnh đỉnh cao. Far Cry 3 xứng đáng là game hay nhất của mùa game 2012 này.

CHÁNH TRUNG

GIỮA MUÔN TRÙNG VÂY

Có bao giờ bạn chợt nhận ra đã lâu lắm rồi chưa có trò chơi nào khiến cho bạn phải sốt ruột nhìn thanh tiến trình cài đặt nhích từng chút một, thở phào một tiếng khi game cài xong và vội vội vàng vàng nhảy ngay vào chơi suốt vài tiếng đồng hồ chẳng còn màng "thế sự" xung quanh?

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

Có lẽ với các fan, Hitman: Absolution chính là một game như thế. Chờ đợi quá lâu, nên sự háo hức, sự "khát khao" được gặp lại sau 6 năm "xa cách" như tăng lên từng phút. Và cảm giác thật "đã" làm sao khi cuối cùng cũng được thấy cảnh gã sát thủ lạnh lùng mà quen thuộc rảo bước về phía ngôi nhà của mục tiêu. Chiếc đầu trọc bóng loáng phản chiếu ánh bình minh lấp lánh…

SÁT THỦ CŨNG CẦN MỘT CỐT TRUYỆN

Mục tiêu đầu tiên mà 47 cần "xử lý" trong Absolution lại rất đặc biệt: Diana, đầu mối liên lạc và cũng là người duy nhất trực tiếp làm việc với Hitman từ trước đến nay. Hẳn bạn vẫn chưa quên giọng nói ngọt ngào luôn vang lên ở đầu mỗi màn chơi của các phiên bản trước: "This is Diana here…". Có tin cho rằng Diana đã phản bội tổ chức, xóa sạch toàn bộ hồ sơ trước khi chạy trốn. Là một tay chuyên nghiệp, 47 vẫn phải "xuống tay" với Diana theo lệnh của tổ chức, dù đây là người quen duy nhất trên đời của gã đầu trọc. Nhưng một loạt những rắc rối và uẩn khúc đã phát sinh sau đó, và dĩ nhiên người phải làm sáng tỏ mọi chuyện không ai khác hơn ngoài bạn!

PHÁT HUY TRUYỀN THỐNG

Điểm mạnh nhất của dòng game Hitman tiếp tục được IO Interactive phát huy trong phiên bản mới này, đó là sự đa dạng về cách thực hiện nhiệm vụ. Luôn có ít nhất 4-5 cách để xử lý mỗi mục tiêu, và hàng chục cách tiếp cận khác nhau trông chờ người chơi khám phá. Chính vì vậy mỗi màn làm tiêu tốn của người chơi nhiều tiếng đồng hồ, mày mò thử hết kiểu này đến kiểu khác, mỗi kiểu đều mang lại một "hương vị" và cảm nhận riêng.

Đơn cử như màn chơi ở khu phố Tàu, bạn có thể chọn lựa "khử" mục tiêu bằng cách ồn ào như một vụ nổ, hay "nhẹ nhàng" như đầu độc thức ăn, đúng kiểu sát thủ bằng súng tỉa, hay dụ mục tiêu đến nơi vắng vẻ để ra tay… Rất rất nhiều cách, đa dạng hơn nhiều so với "Blood Money" vốn đã rất tuyệt trước đây. Việc phải theo dõi kỹ lưỡng quy luật di chuyển của mục tiêu, của đám lính gác và lợi dụng nhiều ảnh hưởng khác của ngoại cảnh để lên một kế hoạch hoàn hảo làm cho các fan sống lại cảm giác "thở hơi thở của một sát thủ" mà chỉ có dòng Hitman mới mang lại được!

Nền tảng của cách chơi tuyệt hảo đó chính là việc xây dựng màn chơi. Sắp xếp tình tiết, vị trí đặt đồ vật, các loại "bẫy", quy luật di chuyển…, hằng hà sa số các thứ cần thiết đã được các nhà thiết kế ráp nối, xếp đặt thật khéo léo và tinh ý trong từng màn chơi. Người chơi bắt buộc phải mày mò, nhưng không hề nhàm chán vì đảm bảo với bạn là mỗi khi phát hiện ra một cách thức mới để xử lý mục tiêu, bạn sẽ ồ lên gật gù "khoái trá". Ngoài ra mỗi màn chơi đều cực rộng, và các màn đa dạng nhiều kiểu địa hình khác nhau khiến cho ngay cả các fan gạo cội của Hitman cũng phải ngạc nhiên.

Một điểm nhấn nữa của phiên bản lần này là cách "dứt điểm". Người chơi có thể lợi dụng môi trường để triệt hạ đối tượng, ví dụ bắn chùm đèn rơi xuống đè bẹp, lôi đối tượng đang đứng gần cửa sổ ra ngoài hoặc xô đối tượng xuống lầu hay vực thẳm… Đặc biệt, việc dứt điểm bằng nhiều loại vũ khí khác nhau rất "đã tay", rìu một kiểu, katana một kiểu, dao kéo lại một kiểu khác. Tính năng phóng vũ khí cũng là một điểm mới làm thú vị thêm cho các cách thức "dứt điểm" của gã sát thủ đầu trọc.

Tất cả những yếu tố hấp dẫn trong lối chơi đó được thể hiện bằng một nền tảng đồ họa tuyệt vời. Những "đại cảnh" như đêm giao thừa trong khu phố Tàu với sự xuất hiện của hàng trăm nhân vật một lúc gây

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
IO Interactive

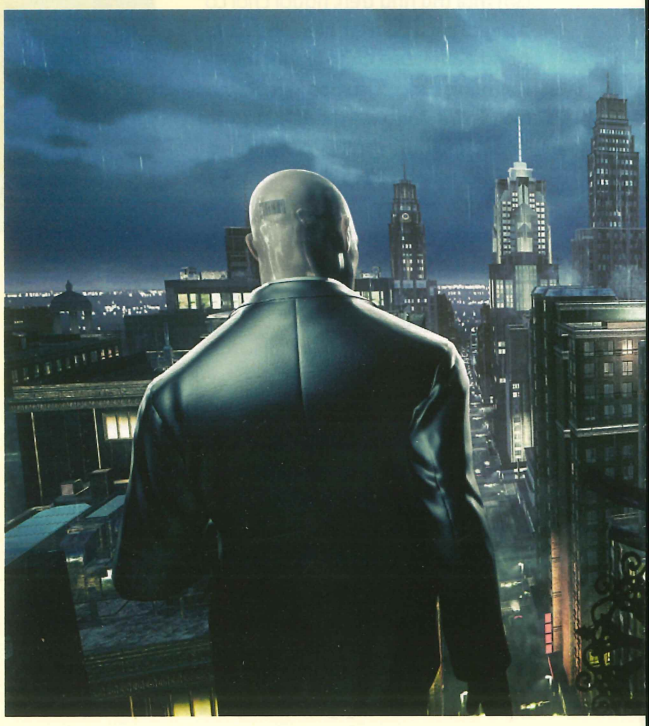
PHÁT HÀNH
Square Enix

NGÀY PHÁT HÀNH
31/10/2012

ESRB (TUỔI)
Mature

» Thiết kế màn chơi rất tinh tế, kỹ lưỡng.
» Giá trị chơi lại cực cao.
» Hình ảnh đẹp & nhẹ.

» Nhiều yếu tố mới thêm thắt làm mất chất dòng game, ảnh hưởng đến lối chơi.



ấn tượng mạnh mẽ. Kiến trúc sang trọng của một ngôi biệt thự, màu sắc lung linh trong một quán bar hay vẻ cũ kỹ xù xì của một khu hầm mỏ được khắc họa sống động đến từng chi tiết. Có những lúc bạn sẽ phải dừng hẳn lại chỉ để ngắm ánh nắng chói chang trên mặt biển, nghe tiếng chim hót ríu rít trên cây và… quên béng mất nhiệm vụ đang chờ!

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	90%
ÂM THANH	80%
CỐT TRUYỆN	80%
CẢM NHẬN	80%
CÁCH CHƠI	75%

8,1

NHIỀU "TRANG SỨC" KHÔNG CẦN THIẾT

Phát huy rất tốt những ưu điểm truyền thống của dòng game, nhưng hãng sản xuất chưa cho đó là đủ. Họ cảm thấy cần phải có những điểm mới "hợp thời đại", họ muốn khoác lên chàng sát thủ một bộ cánh thật hào nhoáng để trình diễn trong ngày ra mắt. Nhưng tiếc thay, họ quên mất một điều 47 là sát thủ bẩm sinh, lạnh lùng và thực tế chứ không phải một người mẫu cần nhiều trang sức màu mè.

"Trang sức" đầu tiên chính là khả năng nhìn rõ đối thủ (nhìn "xuyên tường" để thấy mục tiêu và những nhân vật có ảnh hưởng, cũng như lộ trình di chuyển của các đối tượng này). Hãng sản xuất đặt tên cho khả năng này là "Bản năng" (Instinct). Một món trang sức nghe có vẻ "hợp thời" nhưng lại làm ảnh hưởng không tốt đến cách chơi, nhất là với những fan gạo cội. Hitman không phải là Sam Fisher để có thể nhìn xuyên tường, và dòng game Hitman chưa bao giờ là dòng game khoa học giả tưởng. Điều này làm mất tính tự nhiên và tính thực tế vốn là bản chất của cả dòng game.

Món "trang sức" tiếp theo là chế độ Point Shooting - bắn một lúc nhiều đối thủ. Ngoài việc rất hiếm khi được sử dụng (sát thủ chứ không phải chiến binh!), Point Shooting còn làm "tầm thường hóa" sát thủ 47, vì tính năng này vốn xuất hiện đầy rẫy trong nhiều game hành động hiện nay.

Hệ thống tính điểm xuất hiện trong phiên bản mới này thoạt tiên cũng gây hứng thú, nhưng theo ý kiến riêng của người viết thì hệ thống này dần dà dễ gây cảm giác gò bó cho người chơi, làm mất tính tự do của game. Cách tốt nhất mà người viết áp dụng là… mặc kệ điểm, cứ chơi theo cách của mình dù có bị trừ điểm sạch sẽ!

LỜI KẾT

Với những điểm mạnh của mình, Absolution vẫn là một tựa game rất hay ngay cả với các fan gạo cội khó tính và xét nét. Tuy nhiên, nếu cứ theo cái đà chạy theo xu hướng "thời thượng" này (mà rất có thể lý do nằm ở việc thu hút người chơi mới, đảm bảo doanh số), cái "chất" của dòng game Hitman sẽ ngày càng bị mai một đi chăng?

HUY KHÁNH

THE LOST CHRONICLES OF ZERZURA PC

GIẤC MƠ DANG DỞ

Truyền thuyết về kho báu cổ tên Zerzura với nhiều bí ẩn chưa được ai giải đáp. Người chơi sẽ tham gia vào cuộc phiêu lưu của anh em nhà Feodor để tìm kiếm tung tích kho báu này.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Phiêu lưu

PHÁT TRIỂN
Cranberry Production

PHÁT HÀNH
Lace Mamba Global

NGÀY PHÁT HÀNH
05/11/2012

ESRB (TUỔI)
Everyone

» Đồ hoạ đầu tư tốt.
» Môi trường tương tác rộng lớn.
» Khả năng kết hợp đa dạng.

» Âm thanh chưa hoàn hảo.
» Thiếu logic khi tương tác khác khung hình.
» Không có hộp thoại chi tiết.

ƯỚC MƠ BAY BỔNG

Lấy bối cảnh thành phố Barcelona hoa lệ (Tây Ban Nha), thời kì mà các sáng chế xuất hiện khắp nơi. Anh em nhà Feodor mang trong mình dòng máu thích "sáng chế" đang loay hoay với ý tưởng tạo ra cỗ máy biết bay đầu tiên. Công việc có vẻ không mấy thuận lợi với bước đầu thất bại nhưng Feodor cùng anh trai vẫn theo đuổi giấc mơ chinh phục bầu trời nên họ vẫn tiếp tục nghiên cứu. Thật không may khi mà cả hai chưa kịp cải tiến sáng chế của mình thì người anh trai của Feodor đã biến mất một cách bí ẩn. Tất cả manh mối đều đưa đến một cái tên duy nhất là Zerzura, biết chắc đây là một cuộc tìm kiếm đầy nguy hiểm nhưng Feodor bằng mọi giá vẫn quyết định lên đường để tìm kiếm anh trai.

ĐƯỜNG ĐẾN ZERZURA

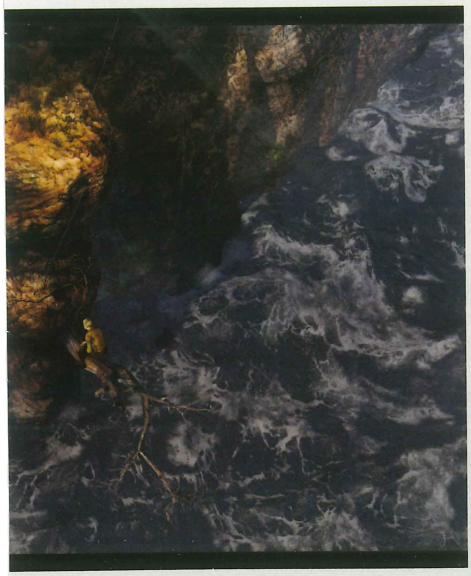
Vẫn mang phong cách quen thuộc của hầu hết thể loại game phiêu lưu khác, TLCOZ áp dụng việc click chuột để đưa nhân vật đến vị trí cần thiết. Dù vậy, đa phần bạn phải chỉ rõ điểm đến còn việc di chuyển tự do hơi bị khó khăn nếu không xác định trước mục tiêu. Điều này mang đến nhiều bất tiện nếu vật tương tác nằm ở phía ngoài khung hình, khi đó người chơi phải lựa chọn đại một vật bất kì để kéo khung hình tới điểm cần thiết, trong khi việc di chuyển đến vật đã chọn sẽ không được phép hủy bỏ hay dừng nửa chừng. Khoang chứa đồ trong trò chơi khá lớn, các chi tiết được chú thích rõ ràng nên rất thuận tiện khi sử dụng. Ngoài việc được thăm thú thành phố Barcelona, người chơi

sẽ còn được trải nghiệm các phong cảnh khác như: thương cảng, các cánh rừng nhiệt đới, hoang mạc khô cằn… Do hầu hết các khung cảnh đều rất rộng lớn nên các vật cần thu thập và số người cần trò chuyện sẽ nâng lên đáng kể. Chúng còn đòi hỏi bạn suy luận để kết hợp nhiều lần các đồ vật lại với nhau, làm người chơi khó tránh khỏi cảnh bóp trán suy nghĩ tìm hướng giải quyết. May mắn là các câu đố thường xen kẽ giữa khó và dễ, đồng thời chúng rất đa dạng tạo cảm giác mới mẻ xua đi nỗi buồn chán khi cứ phải giải quyết một tình huống liên tục. Các vật đã qua sử dụng nếu vẫn còn giá trị về sau sẽ được dùng tiếp tục nhằm "tiết kiệm", cho nên bạn chớ vội quăng đi hay chẳng thèm chú ý mà phải luôn kiểm tra xem có nhặt lại được hay không. Tránh tình trạng bạn nhớ là đã kiểm tra tất cả mọi thứ trong khung cảnh nhưng vẫn không sao đi tiếp được.

XÂU CHUỖI VẤN ĐỀ

Nhiệm vụ chính của Feodor là tìm anh trai, còn nhiệm vụ của bạn là tìm kho báu bí ẩn Zerzura. Sẽ khá khó khăn để dung hòa hai yếu tố nhưng bạn buộc phải làm nếu không muốn kết thúc cuộc chơi. Vấn đề điển hình cần quan tâm là các cuộc đối thoại với những người xung quanh, vì thông qua nó, mọi thứ dẫn định hướng, bạn biết được những gì mình sắp đối mặt và có bước chuẩn bị tốt. Chịu khó lưu ý kĩ những tình tiết quan trọng để xâu chuỗi chúng lại một cách có hệ thống, khi đó mọi vấn đề sẽ trở nên đơn giản hơn.

chúng lại không được hiển thị chi tiết thông qua hộp hội thoại phần nào gây khó khăn cho người chơi. Bạn hãy liên tưởng đến những câu chuyện dài lê thê khoảng 10-15 phút để gợi ý bước tiếp theo sẽ khủng khiếp đến chừng nào khi tồn tại liên tục suốt chặng hành trình? Điều đó buộc người chơi phải tập trung lắng nghe nếu không muốn bỏ sót đoạn cao trào.



Khâu đồ họa được TLCOZ chăm chút khá kỹ lưỡng, thậm chí các tòa nhà thấp thoáng xa xa cũng mang sự cầu kì đáng kinh ngạc. Đối với khung cảnh gần, chúng luôn khiến bạn cảm thấy hài lòng bởi sự tính toán cẩn thận về kích thước so với vóc dáng nhân vật, đồng thời màu sắc hoàn toàn hòa hợp trong khung cảnh nên gần như không thể cho bất cứ điểm trừ nào. Đáng tiếc, phần âm thanh chưa được hoàn hảo cho lắm. Tuy đoạn đối thoại giữa các nhân vật được thực hiện hết sức công phu và rất phù hợp với cốt truyện, nhưng

HẤP DẪN ĐẾN PHÚT CUỐI

Các tình tiết trong TLCOZ dẫn đến kết cục khá thú vị và thật sự khó đoán. Có thể coi trò chơi là một chấm son mới trên bầu trời thể loại phiêu lưu. Sẽ thật đáng tiếc nếu bạn bỏ qua chuyến tìm kiếm kho báu thú vị này, bởi nó mang đến cho bạn cảm giác thỏa mãn trí tò mò mà đã từ rất lâu người viết mới có thể cảm nhận lại.

DUỆ LONG

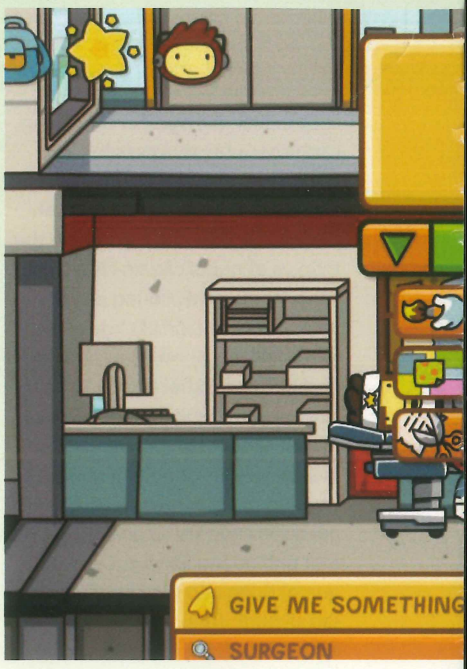
ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	85%
ÂM THANH	80%
CỐT TRUYỆN	85%
CẢM NHẬN	85%
CÁCH CHƠI	80%

8,2

SCRIBBLENAUTS UNLIMITED PC

BÀN PHÍM THẦN KỲ



Có rất nhiều cách để học từ vựng tiếng Anh nhưng để liên tục sử dụng cho khỏi quên thật không đơn giản. Scribblenauts Unlimited (SU) đã áp dụng phương pháp học từ vựng theo tình huống rất đặc biệt.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Giải đố

PHÁT TRIỂN
5th Cell

PHÁT HÀNH
Warner Bros. Interactive

NGÀY PHÁT HÀNH
20/11/2012

ESRB (TUỔI)
Everyone 10 +

» Đồ hoạ và âm thanh tốt.
» Lối chơi sáng tạo.
» Mang tính giáo dục cao.
» Môi trường tương tác rộng lớn.

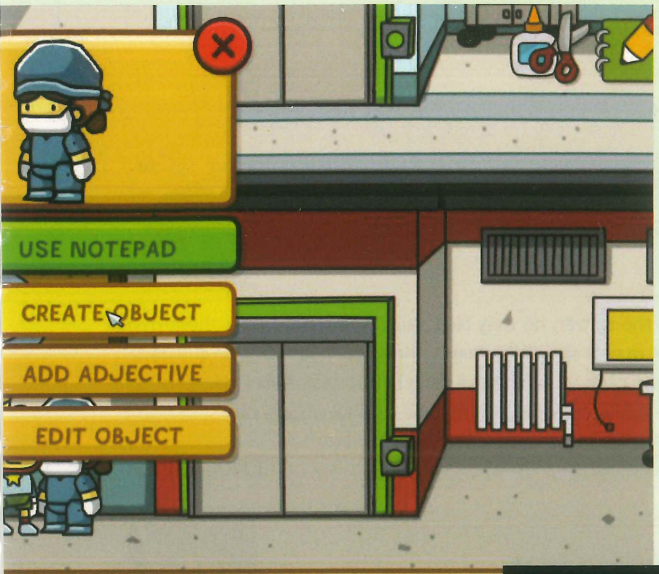
» Không có lồng tiếng cho nhân vật.
» Còn vài lỗi nhỏ.

GIA ĐÌNH LẠ THƯỜNG

Thông thường với một tựa game giải đố như Scribblenauts Unlimited, yếu tố cốt truyện thường không được đầu tư kỹ lưỡng. Thế nhưng SU đã giới thiệu đến người chơi một cốt truyện dài và khá li kì. Nhân vật chính của toàn bộ câu chuyện là cậu bé Maxwell, con của 2 nhà thám hiểm lừng danh Edgar và Julie. Maxwell có tới… 41 anh chị em và trong một lần sinh nhật, cậu bé nhận được chiếc máy tính mà bấy lâu mình ao ước. Chiếc máy tính cũng chính là vật góp phần quan trọng trong hành trình đi giải cứu người chị em song sinh với Maxwell, khi cô bé dính lời nguyền khủng khiếp (bị biến thành đá) từ một gã ăn xin vì tội đã phỉ báng ông ta. Đối mặt với thời hạn cận kề, Maxwell phải lên đường thu thập những Starites để cứu lấy người chị của mình. Tuy nhiên, để có được Starites thì lại không hề đơn giản bởi chúng được tạo ra từ lòng biết ơn của những người mà cậu bé đã giúp đỡ.

KHÔNG HỀ ĐƠN GIẢN

Nhìn vẻ ngoài SU mang đến suy nghĩ các tình huống cũng như từ vựng bên trong là khá đơn giản, nhưng khi giải quyết các sự kiện với trình tự tăng dần bạn sẽ phải thay đổi suy nghĩ. Ngay cả không gian ban đầu có phần hạn hẹp cũng sẽ tăng dần kích thước về sau. Điều đó đồng nghĩa với việc người chơi cần phải tiếp xúc, tương tác, cũng như hoạt động nhiều hơn. Rắc rối từ đó phát sinh không ngừng, tuy nhiên với bạn chúng thật sự mang lại nhiều thích thú hơn là khó chịu. Khi đối mặt với những thử thách chiếc máy tính cũ kĩ của cậu bé mới có dịp phát huy tác dụng. Bằng cách gõ một từ vào phần mềm soạn thảo văn bản chiếc máy tính sẽ hiểu được và cung cấp ngay vật dụng một cách chính xác nhất. Dĩ nhiên, có rất nhiều cách để giải quyết một vấn đề bởi có rất nhiều từ đồng nghĩa. Thậm chí, nếu gõ sai vài kí tự bạn sẽ được cung cấp một danh bạ với những giải thích ngắn gọn giúp gợi ý xem đó có phải vật dụng mình đang nghĩ tới hay không. Chẳng hạn, trong tình huống đầu tiên bạn phải lau sạch một con heo, việc chọn lựa dụng cụ khá đơn giản và người chơi có thể nghĩ ngay tới: Sponge (miếng xốp), Soap (xà phòng)… Yếu tố này phần nào làm tăng giá trị chơi lại của SU. Nếu trong khung cảnh đó vẫn còn nhiệm vụ khác mà vật dụng đã dùng không còn tác dụng nữa thì bạn có thể vất nó vào sọt rác, còn các vật hữu dụng sẽ được cất trong túi xách. Điều thú vị là song song với việc tốt người chơi còn có thể làm việc xấu. Tất nhiên, nó sẽ không mang lại kết



quả gì hoặc tệ hơn là bạn còn buộc phải chơi lại từ đầu màn. Đây chính là cảnh báo mà SU đưa ra với những cử chỉ không đẹp nhằm giáo dục những người chơi nhỏ tuổi biết phân biệt phải trái, đúng sai.

THƯỞNG PHẠT PHÂN MINH

Tùy vào độ khó khăn của công việc, người chơi sẽ nhận được một hoặc nhiều hơn Starites để có thể tích lũy. SU cũng rất lưu ý đến vấn đề thời gian, nếu bạn mất càng nhiều thời gian để giải quyết một sự việc thì số Starites nhận được càng ít. Do đó, người chơi cần phải suy nghĩ thật mau lẹ mới có thể hoàn thành nhiệm vụ một cách xuất sắc. Trên chặng hành trình Maxwell cũng bắt gặp không ít kẻ xấu muốn ngăn cản công việc hay đơn giản là kiếm chuyện với những người tử tế mà cậu bé đang giúp đỡ. Đây chính là dịp bạn có thể xả stress sau những giờ phút suy nghĩ căng thẳng, bằng cách nghĩ ra vũ khí khủng để cho chúng bài học nhớ đời vì thói ngông cuồng. SU có đồ họa 2D mang phong cách hoạt họa cực kì ấn tượng với rất nhiều màu sắc tươi tắn được phối hợp nhịp nhàng. Mặt khác, những nhân vật trong game cũng được thiết kế ngộ nghĩnh, đáng yêu tạo cảm giác gần gũi, thiện cảm ngay từ lần tiếp xúc đầu tiên. Các đồ vật được xây dựng với hình dáng đơn giản nhất nhưng rất dễ nhận ra bởi lối thiết kế khá khoa học. Chính vì thế đôi khi không cần nhìn lời thoại mà chỉ cần quan sát tình huống đã có thể đoán được phần nào vật dụng cần. Việc còn lại chỉ là nhớ lại nó là từ nào trong tiếng Anh mà thôi, và cam đoan rằng để hoàn thành SU bạn chắc chắn phải để cuốn từ điển bên cạnh.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	85%
ÂM THANH	80%
CỐT TRUYỆN	85%
CẢM NHẬN	85%
CÁCH CHƠI	85%

8,3

Âm thanh của game được xây dựng khá tốt với những bản nhạc nhẹ nhàng, thay đổi liên tục trong suốt hành trình. Các âm thanh mang tính tiểu tiết khác như: tiếng va chạm, tiếng các con vật… cũng không có gì phải phàn nàn. Điều đáng tiếc duy nhất là phần lồng tiếng của các nhân vật chỉ được thể hiện bằng các hộp hội thoại thông thường nên phần nào làm giảm đi cảm giác thích thú. Bên cạnh mục chơi đơn, SU còn cung cấp chế độ Multiplayer hỗ trợ khá nhiều người chơi, đi kèm với một hệ thống online để trao đổi những vật dụng theo phong cách sáng tạo mang tính cá nhân giúp người chơi có thể khoe khoang thành tích của mình trên cộng đồng.

THỬ THÁCH MỌI LỨA TUỔI

SU thật sự không hề đơn giản như vẻ ngoài của nó. Ban đầu bạn chỉ là người hướng dẫn cho các thành viên nhỏ tuổi trong gia đình. Về sau bạn sẽ bị cuốn hút lúc nào không hay bởi chúng khiến người chơi phải suy luận từ những tình huống có sẵn với rất nhiều lựa chọn. Nếu bạn đang tìm kiếm một cảm giác thư giãn nhẹ nhàng cho những ngày cuối tuần, hay đơn giản là muốn giúp con em mình học thêm vốn từ vựng tiếng Anh hiệu quả hơn, SU sẽ là một sự lựa chọn không thể bỏ qua.

NGUYỆT QUỲNH

01 Dream of Pixels (DoP)

Phát triển & phát hành: **Dawn of Play**

Thể loại: **Giải đố**

DoP lấy ý tưởng từ tựa game Tetris truyền thống trên hệ máy Nes, sau đó nhà phát triển thêm thắt nhiều cải tiến về lối chơi cũng như đồ họa để tạo ra một sản phẩm mang phong cách rất độc đáo của riêng họ. Tuy cách chơi không có nhiều khác biệt nhưng càng về sau bạn sẽ càng bị hút vào những màn chơi với hình ảnh và âm thanh lôi cuốn. Bên cạnh đó, hệ thống câu đố cũng như chế độ chơi phong phú sẽ là động lực để bạn chịu khó tìm tòi và khám phá DoP.

Điểm: 92

02 Angry Birds Star Wars (ABSW)

Phát triển & phát hành: **Rovio**

Thể loại: **Giải đố**

ABSW là sản phẩm mới nhất thuộc seri Angry Birds nổi tiếng của hãng Rovio. Bạn sẽ bắt gặp nhiều điểm tương đồng khi đem so sánh ABSW với Space. Những ràng buộc vật lý về trọng lực, phản lực vẫn được giữ nguyên, Rovio chỉ bổ sung thêm các yếu tố mới liên quan đến Star Wars như kiếm laser, một số kĩ năng mới… Với hơn 20 màn chơi mới vừa được tung ra trong đợt cập nhật gần nhất đang chờ bạn bóc tem, đánh giá một cách tổng quát thì ABSW là tựa game hot nhất seri hiện giờ.

Điểm: 90

03 ARC Squadron (ARC)

Phát triển & phát hành: **Psyonix**

Thể loại: **Hành động**

ARC thuộc thể loại bắn phi thuyền trong môi trường đồ họa 3D. Khi lần đầu trải nghiệm ARC, thật khó để có thể không so sánh nó với tựa game StarFox của Nintendo. Lối chơi, cách thể hiện môi trường trong game khá giống nhau nhưng ARC tuyệt nhiên không phải là một phiên bản sao chép của StarFox. Game cung cấp 64 màn chơi và cơ chế điều khiển đa số được thực hiện chỉ bằng 1 ngón tay. Điểm nhấn của ARC chính là đồ họa 3D thể hiện rất tốt trên thiết bị iOS, đặc biệt là iPad và lối chơi mang lại nhiều thách thức đáng giá cho người dùng.

Điểm: 87

04 Bad Piggies (BP)

Phát triển & phát hành: **Rovio**

Thể loại: **Hành động, giải đố**

Sau loạt game ăn khách Angry Birds và Amazing Alex, nhà phát triển Rovio đã trở lại với một tựa game hoàn toàn khác: Bad Piggies. Điểm độc đáo ở BP là những chú heo xanh láu cá trong Angry Birds lại là nhân vật chính của game lần này. Bạn sẽ phải lắp ghép các vật dụng mà game cung cấp để tạo thành những cỗ xe, máy bay… sao cho chúng có thể thu thập 3 ngôi sao trong màn chơi sau khi vượt qua hàng loạt chướng ngại vật hay sự cản trở của trong lực. Sức sáng tạo của bạn sẽ bay bổng cùng đồ họa dễ thương, rất đúng với phong cách Rovio.

Điểm: 85

05 Micro Miner (MM)

Phát triển & phát hành: **BonusLevel**

Thể loại: **Hành động giải đố**

Có thể nói MM là 1 trong những sự ngạc nhiên lớn nhất trong làng game 2012. Nếu bạn đưa MM cho một người bạn chơi thử, hẳn đa số câu nói đầu tiên bạn nhận được là "game gì mà xấu thế!". Tuy vậy cũng rất nhiều người lại không thể rời mắt khỏi cái xấu đó, cách chơi vui nhộn một cách kì quái của MM cũng gây nên một cơn sốt nhỏ như những gì MineCraft đã làm. Một tựa game không nên bỏ qua đối với người hâm mộ.

Điểm: 84

NHỮNG TỰA GAME iOS HAY NHẤT THÁNG 12/12

06 Rayman Jungle Run (RJR)

Phát triển & phát hành: **Ubisoft**

Thể loại: **Platformer**

Có thể nói rằng RJR là một trong những tựa game bắt buộc phải có trong bộ sưu tập của bạn. Bạn sẽ phải chạy, chạy và chạy để lấy hết những vật dụng hiện ra trên màn hình. Ubisoft đã làm một công việc tuyệt vời khi đem Rayman lên iOS với lối chơi được tối ưu hóa cho màn hình cảm ứng. Người chơi sẽ có những trải nghiệm thú vị thông qua một nền tảng đồ họa dễ thương và âm thanh vui nhộn.

Điểm: 82

07 Hairy Tales (HT)

Phát triển & phát hành: **Josh Presseisen**

Thể loại: **Hành động**

Tạm dịch là câu chuyện cổ tích đầy lông lá. Nguyên nhân chính là do nội dung game xoay quanh nhân vật chính Hairys râu tóc khá rậm rạp. Bạn phải đưa Hairys băng qua những con đường được phân ô dạng tổ ong, chiến đấu với quái vật để đến được điểm đích an toàn. Lượng màn chơi lớn và đồ họa dễ thương, màu sắc tươi sáng chính là những yếu tố làm nên thành công của HT.

Điểm: 81

08 Totem Runner (TR)

Phát triển & phát hành: **Chillingo**

Thể loại: **Hành động**

Thông qua tên game, hẳn bạn cũng hình dung ra được lối chơi tổng thể của TR. Có rất nhiều tựa game tương tự trên AppStore cũng như các hệ máy khác. Thế nhưng TR lại có một số điểm nhấn đáng giá như độ cân bằng trong game rất tốt, đồ họa tập trung vào tông màu đen dạng Patapon khá lôi cuốn. Cách bố trí bố cục màn chơi hợp lý nên hầu như mỗi màn đều là một cuộc phiêu lưu mới mẻ, ít nhàm chán.

Điểm: 81

09 QatQi (QQ)

Phát triển & phát hành: **ZWorkbench**

Thể loại: **Giải đố**

QQ thích hợp cho những ai yêu thích cách giải stress và đam mê trong việc vui chơi với những ô chữ. QQ phong phú cả về số lượng lẫn chất lượng ô chữ, hoàn toàn miễn phí và nội dung được cập nhật hàng ngày. Ý tưởng thiết kế và cách thức hiện thực ý tưởng đó của game rất đơn giản, tuy nhiên phong cách đồ họa hi-tech không đụng hàng khiến QQ trở nên sang trọng và chất lượng không thua kém bất cứ tựa game trả phí cao cấp nào.

Điểm: 80

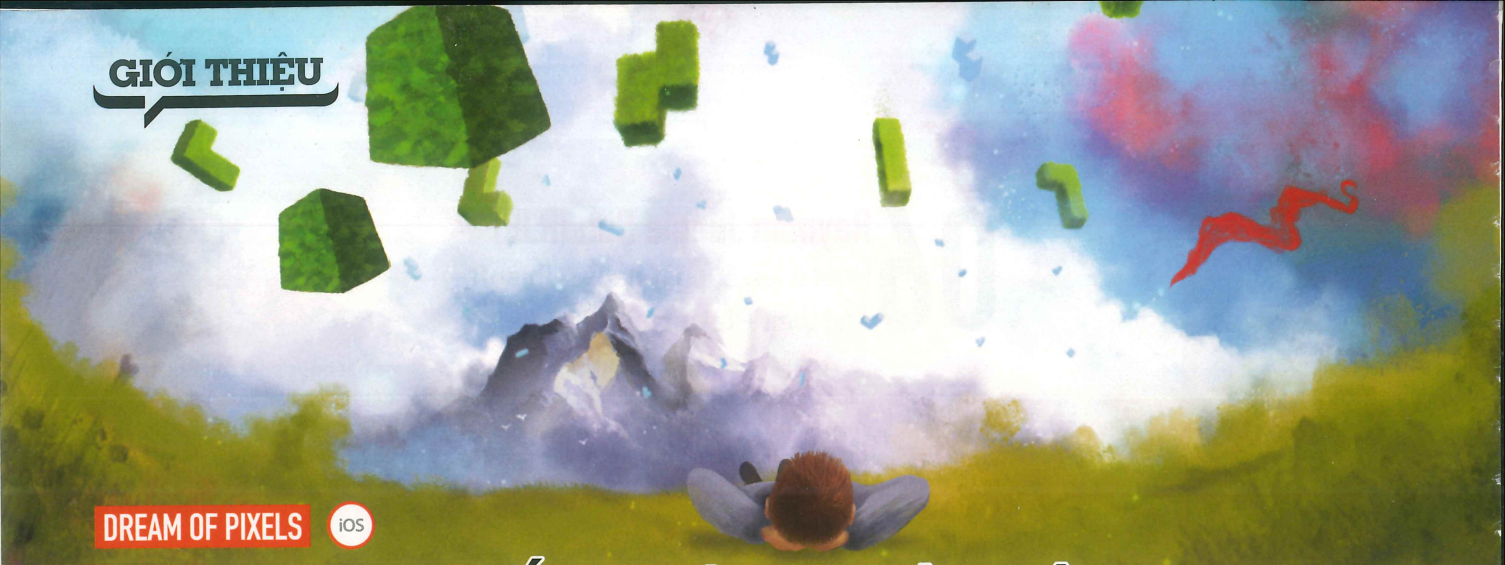
10 Splice: Tree of Life (ToL)

Phát triển & phát hành: **Cipher Prime Studios**

Thể loại: **Giải đố**

Có độ khó và phức tạp khá cao nên ToL sẽ tương đối kén người chơi. Nhưng nếu chịu khó mày mò, bạn sẽ thấy tựa game lấy các tế bào làm yếu tố chủ đạo này có sức hấp dẫn kì lạ. Cứ mỗi lần game tán thưởng bạn bằng âm thanh "aha" đều mang đến một cảm giác thích thú khó diễn tả. Game còn ăn điểm ở chỗ nó sở hữu một hình thức đồ họa đẹp mắt và tinh tế trong từng đường nét, cách thiết kế hệ thống menu và font chữ đều rất mịn màng.

Điểm: 80



DREAM OF PIXELS iOS

NHỮNG KHỐI VUÔNG KÌ DIỆU

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Giải đố

PHÁT TRIỂN
Dawn of Play

PHÁT HÀNH
Dawn of Play

NGÀY PHÁT HÀNH
21/09/2012

ESRB (TUỔI)
E

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
» **Iphone, Ipod Touch, Ipad với iOS 5.0 trở lên.**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 85%

ÂM THANH 85%

CỐT TRUYỆN 70%

CẢM NHẬN 85%

CÁCH CHƠI 80%

8,2

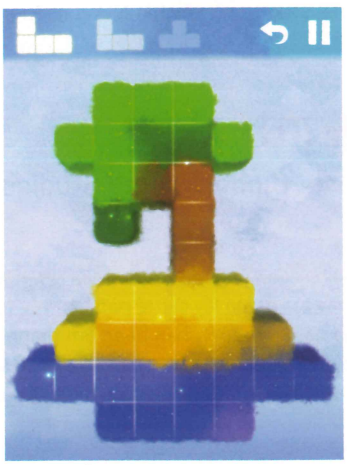
» Đồ họa đẹp mắt, âm thanh êm tai.
» Lối chơi hay với hệ thống câu đố hấp dẫn.

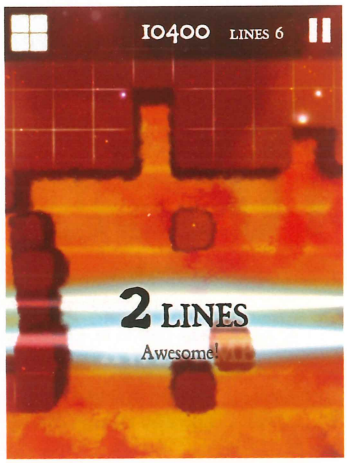
» Lượng câu đố còn hơi ít.
» Cách thức thay đổi hình dạng của khối mây còn chút bất tiện.

Dream of Pixels (DoP) là sản phẩm mới nhất do hãng Dawn of Play phát triển và phát hành. Studio này từng được biết đến qua tựa game Monkey Labour – một chuyển thể từ bản gốc khá nổi tiếng trên hệ máy Game & Watch của Nintendo ngày trước. Nếu tuổi thơ của bạn đã từng gắn bó với cái tên Tetris, bạn sẽ thấy DoP vẫn giữ nguyên được nét hấp dẫn của thể loại "xếp gạch" truyền thống, đồng thời nó cũng chứa đựng nhiều sự cải tiến tươi mới để tạo thành nét phá cách, ghi dấu ấn mạnh mẽ trong tâm trí người chơi.

Đối tượng tương tác trong DoP là những đám mây và mục tiêu của bạn chính là dọn sạch chúng từng khối một, miễn sao khối mà bạn di chuyển không trùng lắp hoặc bị chặn bởi những khối trước đó. DoP chứa tổng cộng 5 chế độ chơi khác nhau cho bạn lựa chọn bao gồm: classic, puzzle, pro, shattered dream, nightmare. Chế độ classic yêu cầu người chơi phải cố gắng tồn tại càng lâu càng tốt, ngăn không cho các đám mây bay qua phạm vi cạnh dưới của màn hình. Mọi thứ vẫn rất Tetris, chỉ khác ở chỗ màn hình sẽ cuộn dọc từ dưới lên thay vì từ trên xuống. Cứ mỗi lần dọn dẹp được 10 dòng khối mây, tốc độ và độ khó của màn chơi sẽ tăng lên, chuẩn bị cho các thử thách khó khăn hơn ở phía trước. Bạn hãy cố gắng thực hiện được các chiêu combo bằng cách "xóa sổ" 4 dòng mây cùng lúc, hoặc xóa chính xác những khối mây phát sáng mang hình dạng nhất định, khi đó điểm số của bạn sẽ gia tăng theo cấp số nhân, tạo điều kiện cho bạn mở khóa thêm nhiều màn chơi và chế độ mới.

Bạn có thể lướt nhẹ tay qua màn hình để biết trình tự mà các khối mây sẽ di chuyển sau khi bạn thực hiện một nước đi. Nước đi không hợp lệ ngay lập tức được đánh dấu màu đỏ nhưng bên cạnh đó DoP cũng khá tử tế khi chỉ ra bạn đang làm sai ở bước nào và hướng dẫn bạn cách giải quyết rất trực quan. Một điểm hấp dẫn nữa là ngoài Pro và Shattered là 2 cấp độ khó hơn, nhanh hơn của classic, chế độ Puzzle sẽ thách thức trí thông minh của bạn bằng 60 câu đố lớn nhỏ, hơi ít nhưng nhà phát triển đã công bố rằng sẽ phát hành một loạt câu đố mới trong các lần cập nhật sắp đến.





DoP hỗ trợ đầy đủ bảng xếp hạng trên Game Center để bạn có thể dễ dàng cạnh tranh điểm số với bạn bè, đồng thời cũng có rất nhiều mục trong cây thành tích đang chờ bạn chinh phục. Một trong những điểm nhấn quan trọng của DoP nằm ở khâu nghe nhìn. Đồ họa trong game toát lên một vẻ đẹp rất ưa nhìn, từ màu sắc cho đến thiết kế màn chơi đều rất hài hòa. Các khối mây nhìn rất mịn, phông nền bên dưới góp phần làm nổi bật chúng lên để bạn dễ phân biệt. Hệ thống menu rất đơn giản nhưng dễ xài và đầy đủ những tác vụ cơ bản cần thiết để vận hành một tựa game. Sẽ là một thiếu sót lớn nếu bỏ qua phần âm thanh của DoP, những bạn nhạc nền du dương tuy không tạo hiệu ứng vui tươi như phiên bản trên hệ máy nes nhưng chúng lại rất vừa tai và hoàn toàn không gây khó chịu khi bạn chơi trong khoảng thời gian dài.

Thật không ngờ chỉ với một thay đổi nhỏ về cơ chế vận hành của màn chơi nhưng Dawn of Play đã làm mới thành công tựa game hơn 20 năm tuổi này. Tuy cái giá 2,99$ (60.000) khiến nhiều người lưỡng lự nhưng bạn hãy yên tâm, vì nếu đem chất lượng ra cân đo đong đếm thì DoP vẫn là một món hời mà bạn nên sở hữu. Game thích hợp với nhu cầu giải trí thuần túy, nhẹ nhàng, nhất là khi bạn cần một phương tiện để xả stress sau những giờ làm việc căng thẳng.

TÍ CẬN

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Giải đố

PHÁT TRIỂN
Rocketcat Games

PHÁT HÀNH
Rocketcat Games

NGÀY PHÁT HÀNH
25/10/2012

ESRB (TUỔI)
E

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
» Iphone, Ipod Touch, Ipad với iOS 4.3 trở lên.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 85%

ÂM THANH 85%

CỐT TRUYỆN 85%

CẢM NHẬN 85%

CÁCH CHƠI 85%

8,5

» Nhạc nền phá cách.
» Lối chơi lôi cuốn, ít nhàm chán.
» Hệ thống nhiệm vụ phong phú.
» Cơ chế điều khiển thân thiện, đơn giản.

» Đồ họa hơi thô.
» Cơ chế mua bán trong game hơi rườm rà.

PUNCH QUEST iOS

CÚ ĐẤM CHÍNH NGHĨA

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Nếu bạn chưa từng chơi qua tựa game Mage Gauntlet của Rocketcat Games, hẳn ấn tượng ban đầu của bạn khi tiếp xúc với Punch Quest (PQ) không sáng sủa lắm. Một phần vì PQ không có đồ họa bóng bẩy, ấn tượng như những tựa game đình đám khác, một phần vì lối chơi của game mà nhà phát triển miêu tả trên AppStore không có gì quá nổi trội. Nhưng cũng như Mage Gauntlet, chỉ khi trải nghiệm xong phần lớn nội dung PQ, bạn mới thấy được hết sự hấp dẫn và giá trị chơi lại khá cao của nó bất chấp vẻ bề ngoài có vẻ hơi xù xì, sơ sài.

Đồ họa của PQ thuộc dạng pixel và chỉ dừng ở mức 16 bit nên gam màu có vẻ hơi tối, tuy vậy cách bài trí bố cục của màn chơi khéo léo, chặt chẽ cùng thiết kế tỉ mỉ của tuyến nhân vật khiến mọi thứ trông vẫn rất đẹp và lôi cuốn. Ngoài ra nhạc nền quai quái cũng là một yếu tố lạ thôi thúc bạn tiếp tục khám phá mọi ngõ ngách trong game, đặc biệt nhất là bạn có thể trải nghiệm PQ theo dạng màn hình thẳng đứng hoặc nằm ngang đều được, một điều thuận tiện mà rất ít tựa game hỗ trợ ở thời điểm hiện tại.

Về cơ bản, vào mỗi màn chơi bạn sẽ phải điều khiển nhân vật chính là chàng dũng sĩ trong game vượt qua mọi chướng ngại vật xuất hiện trên màn hình. Nhân vật sẽ tự động chạy liên tục về phía trước và việc bạn phải làm là tung ra những cú đấm chính xác vào… tất cả mọi thứ xung quanh. Có 2 nút điều khiển trên màn hình, nút bên trái dùng để vừa nhảy vừa tấn công, nút bên phải có tác dụng thực hiện một cú đấm tốc độ nhanh. Chiêu nhảy đấm sẽ làm chậm nhịp chạy của bạn nên hãy cân nhắc và chỉ dùng nó khi thực sự cần thiết. Mục tiêu bạn cần hướng đến là kiếm càng nhiều điểm càng tốt bằng cách duy trì lượt tấn công liên hoàn (combo). Hãy chú ý quan sát địa hình màn chơi, nó sẽ có nhiều dấu hiệu báo cho bạn biết phía trước là vật dụng hỗ trợ, châu báu hay vài ba con trùm cuối.

Trong quá trình chơi, nếu bị trúng thương bởi những đốm lửa hay các ngọn giáo nhọn, nhân vật sẽ mất một trái tim tương ứng với lượng sức khỏe còn lại. Khi cạn hết 5 trái tim đồng nghĩa với việc lượt chơi kết thúc. Nhân vật có thể lên cấp và mỗi lần lên bạn sẽ được thưởng 1 trái tim để tiếp tục cuộc hành trình. Lượng tiền bạn thu thập được trên đường dùng để mua sắm những thứ rất hữu ích như kĩ năng mới, trang bị hỗ trợ chiến đấu gồm thuốc tăng lực, phụ kiện lặt vặt… Ngoài ra bạn còn có 3 tuyệt chiêu để dẹp loạn khi nguy cấp là Power I Skill, Power II Skill và Super Move. Chúng được thực thi thông qua việc bạn hạ gục đối thủ như thế nào nên hãy chú ý thanh tiến độ (progress bar) để tiện sử dụng.

Phần hay ho nhất của PQ chính là những quả trứng khổng lồ. Đấm những quả trứng này nhân vật của bạn sẽ biến hình theo nhiều cách, mang nhiều công dụng ngộ nghĩnh khác nhau… Chẳng hạn như cưỡi chú chim săn mồi khổng lồ, bắn tung tóe những chú khủng long lên trời bằng súng laser, những thứ mà lẽ ra thời cổ xưa làm gì có. Nếu bấy nhiêu vẫn chưa đủ thuyết phục thì PQ còn hàng loạt những thách thức để thử tài bạn. Hoàn thành những thách thức này sẽ cung cấp thêm một lượng tiền nhỏ để bạn trang trải chi phí nâng cấp nhân vật. Dĩ nhiên tất cả mọi kết quả, trạng thái màn chơi của bạn và bạn bè đều được cập nhật đầy đủ thông qua Game Center, điều này góp phần tăng cao tính chơi lại và giá trị cạnh tranh của PQ rất nhiều.

Tuy bề ngoài không bắt mắt nhưng PQ có tính lôi cuốn khá cao, nhất là đối với những ai yêu thích thể loại chạy không ngừng nghỉ này. Nhìn chung nội dung của PQ có phần hơi điên loạn và cường điệu, nhưng nó thực sự rất vui nhộn và dễ chơi. Hiện game đang được cung cấp miễn phí trên hệ thống AppStore của Apple, tuy nhiên bạn vẫn có thể trả phí để hưởng một số lợi ích nhỏ nhất định thông qua cơ chế buôn bán trong game.

TÍ CẬN

TOTAL WAR BATTLES: SHOGUN

HÀNH TRÌNH PHỤC QUỐC

Tiếp nối sự thành công của loạt game Shogun Total War, Creative Assembly đã cho ra mắt một game "ăn theo" với tên gọi Total War Battles: Shogun (TWBS) dành cho game thủ trên các hệ máy di động.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Chiến thuật

PHÁT TRIỂN
Creative Assembly

PHÁT HÀNH
SEGA

NGÀY PHÁT HÀNH
29/8/2012

ESRB (TUỔI)
E

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 90%

ÂM THANH 80%

CỐT TRUYỆN 80%

CẢM NHẬN 85%

CÁCH CHƠI 85%

8,4

» Đồ họa đẹp
» Âm thanh có chiều sâu
» Lối chơi đơn giản, có chiều sâu chiến thuật.

» Không có mục chơi mạng
» Không có giá trị chơi lại.

ĐIỀU BINH KHIỂN TƯỚNG TRÊN DI ĐỘNG

Là một game chiến trận thời gian thực, TWBS tập trung mô tả lại những trận chiến khốc liệt thời Chiến quốc ở Nhật Bản, đặc biệt là giữa người chơi và các đạo quân nhà Takeda hùng mạnh mà bỏ qua yếu tố kinh tế và ngoại giao như ở dòng game gốc. Lẽ dĩ nhiên, lối chơi của game cũng phải được Creative Assembly "biến tấu" để phù hợp với những game thủ cần sự giải trí, chuộng cách chơi đơn giản trên các nền tảng di động, nên cách chơi của game khá giống với dòng game "Trenches" đình đám nhưng phong phú hơn rất nhiều lần.

Cách chơi này cũng khá đơn giản, người chơi chỉ cần lựa chọn xây dựng những loại quân thích hợp, "thả" chúng lên bản đồ và ra lệnh cho các đơn vị tiến lên theo chiều ngang, các hoạt động còn lại hầu như được máy tự ý xử lý. Chính vì vậy, cách chơi này chú trọng nhiều hơn đến chiến thuật trong việc bố trí các đơn vị cả về vị trí và khoảng cách để chúng phát huy hiệu quả một cách cao nhất cả khi tấn công lẫn phòng thủ.

So với "Trenches", lối chơi của TWBS đa dạng hơn do các nhiệm vụ không đơn giản chỉ là đưa được quân đội phá hủy căn cứ đối phương. Chẳng hạn như có lúc trò chơi yêu cầu bạn phải xây đủ 7 đền thờ, đòi hỏi khả năng sắp xếp của người chơi trong một không gian chật hẹp, hay có lúc, bạn phải sử dụng một số đơn vị quân ít ỏi để tiêu diệt các cụm pháo của đối phương mà không được gọi thêm chi viện. Các nhiệm vụ này bao gồm cả chính lẫn phụ được phát triển đan xen, hài hòa, không gây "bội thực" cho người chơi khi lặp đi lặp lại một số mục tiêu chán nản.

HÌNH ÂM HÀI HOÀ

Đồ họa cũng là một điểm nhấn khác của TWBS. Được tô điểm bằng những tông màu bắt mắt, đơn giản nhưng hiệu quả, có thể nói đây là một trong những game có đồ họa thuộc loại đẹp nhất trong thể loại này trên nền di động. Cử động của các nhóm quân cũng được trau chuốt rất nhuyễn với những động tác đâm, đỡ, hay thậm chí là gạt các mũi tên bay từ xa đến, khiến cho các nhân vật sống động hơn hẳn cảnh "trơ" ra nhận đòn như các trò chơi chiến thuật khác. Mặc dù có số lượng đơn vị quân đông đảo kế thừa từ dòng game gốc, các đơn vị này đều được thiết kế đơn giản nhưng lại dễ nhận diện với các động tác riêng biệt.

Âm thanh cũng là một thế mạnh khác của trò chơi khi thừa hưởng nhiều bài nhạc chiến trận từ phiên bản Shogun 2 danh tiếng, đậm chất Nhật Bản với tiếng thốc của trống trận dồn dập, tiếng vi vu của sáo hay tiếng đàn réo rắt được kết hợp vào các phân đoạn của màn chơi một cách chính xác, mang đến cảm nhận chiến trường vô cùng sâu sắc đối với người chơi. Mặc dù vậy, số lượng nhạc nền của game khá ít nếu so sánh với thời lượng game quá dài, khiến cho ở các màn chơi sau, cảm xúc game có phần nhạt nhòa đi đôi chút.

Điểm trừ lớn nhất của trò chơi chính là việc thiếu vắng chế độ chơi mạng vốn đang dần thịnh hành trên các game di động, cũng như không có bất kỳ giá trị chơi lại nào sau khi đã "phá đảo" trò chơi. Dù sao đi nữa, đây cũng chỉ là một game di động mang tính thử nghiệm của Creative Assembly, nên những thiếu sót nhỏ đối với sản phẩm đầu tay này là không thể tránh khỏi.

LỜI KẾT

Có thể nói, Total War Battles: Shogun thành công hơn sự mong đợi của Creative Assembly khi được đón nhận rất tích cực trên nền tảng giải trí di động. Chắc chắn trong tương lai, hãng sẽ mạnh dạn hơn khi đầu tư phát triển các sản phẩm trong mảng này để đáp ứng yêu cầu của người hâm mộ.

THANH NHÃ

Genius vừa cho ra mắt 2 tân binh thuộc dòng sản phẩm dành cho chơi game GX-Gaming với thiết kế và tính năng ấn tượng là tai nghe Giant Hornet và chuột Gila.

BỘ ĐÔI "QUÁI THÚ"

THÔNG SỐ CHUỘT GILA:

DPI: 200-8200
Cáp dài: 1.8m đầu mạ vàng
72 lệnh macro
Hệ thống đèn tuỳ chỉnh 16 triệu màu RGB
12 nút chức năng
Bộ nhớ trong: 32KB
Kích thước: 114 x 72 x 44 mm
Giao tiếp: USB
Hệ điều hành: Windows 7/Vista/XP

CHUỘT GILA

Gila là chuột chơi game chuyên nghiệp dành cho thể loại MMO và RTS với thiết kế đối xứng cho phép game thủ thuận tay trái cũng có thể sử dụng thoải mái. Phần tiếp xúc với tay ở hai bên thân chuột được phủ một lớp cao su mềm tạo cảm giác chắc tay khi thao tác. Chỉ số DPI của chuột Gila có thể tùy chỉnh từ 200 đến theo từng trò chơi và nhận biết thông qua vạch đèn báo. Bên cạnh đó, độ trễ chuột khá nhỏ 1-ms và đầu cắm USB mạ vàng cung cấp một kết nối tín hiệu ổn định và nhanh nhạy.

Chuột tích hợp đến 12 nút chức năng để game thủ tùy chỉnh để cải thiện hiệu suất khi chơi game với độ bền của các nút theo nhà phát hành là 8 triệu lần nhấp. Trọng lượng chuột có thể điều chỉnh thông qua hộp tạ 6 viên được thiết kế như ổ đạn súng lục hình tam giác độc đáo. Phần mềm đi kèm còn cho phép game thủ thiết lập lên đến 72 lệnh macro cho từng nút chức năng. Ngoài ra, game thủ còn có thể tự do lựa chọn màu sắc yêu thích cho đèn LED từ bảng màu lên đến 16 triệu màu. Thiết kế hiện đại cùng những tính năng đáp ứng chơi game chuyên nghiệp của chuột Gila có thể khiến bất cứ ai từng quan niệm các sản phẩm của Genius chỉ dùng cho giới văn phòng thay đổi suy nghĩ.

TAI NGHE GIANT HORNET

Ấn tượng đầu tiên mà Giant Hornet đem lại là vẻ ngoài quyến rũ với màu đen chủ đạo phối hợp cùng điểm nhấn ánh cam bắt mắt. Tai nghe có kích thước vừa phải không quá lớn 200 x 80 x 185 mm và trọng lượng khoảng 350g, đặc biệt 2 up tai có thể gập lại cho phép game thủ dễ dàng cất giữ và sử dụng mọi lúc mọi nơi. Phần lớn các bộ phận được làm bằng chất liệu nhựa cao cấp, bên trong mỗi up tai là phần đệm mút được phủ một lớp da nhân tạo khá dày và êm khi đeo lâu. Đặc biệt, up tai có thể xoay ra trước một góc đến 90 độ, cho phép game thù không cần tháo tai nghe ra mà chỉ cần xoay nhẹ là có thể nghe người xung quanh nói chuyện. Bên cạnh đó còn có microphone tích hợp gấp 360 độ đáp ứng nhu cầu đối thoại trực tiếp khi chơi game cũng như chức năng rung và đèn LED. Jack cắm chuẩn 3.5mm mạ vàng và cáp nối tín hiệu có độ dài 2,5m phù hợp với cả máy tính để bàn hay xách tay.

Về thông số kỹ thuật, Giant Hornet có màng âm 50mm, chuẩn âm thanh 7.1, độ nhạy 95dB và độ trở kháng 32 ohm cho phép thể hiện âm thanh trong dải tần số từ 20Hz tới 20kHz. Chất lượng tai nghe được kiểm chứng qua trò chơi Far Cry 3 và Hitman: Absolution cho thấy âm thanh lớn và rõ, có thể nghe được tiếng bước chân để xác định vị trí đối phương hay những tiếng động nhỏ từ môi trường game. Với thiết kế cộng tính năng độc đáo, có thể nói Giant Hornet là lựa chọn không hế tồi dành cho game thủ.

ĐINH CẨM

Cấu hình phần cứng không hề kém cạnh các mẫu desktop cao cấp với BXL Core i7-3610QM, đồ họa rời GeForce GTX 675M, hệ thống lưu trữ với SSD cấu hình RAID 0 cùng màn hình 17,3 inch độ phân giải full HD, GT70 là ứng viên nặng ký cho game thủ trong phân khúc laptop chuyên game.

MSI GT70

BẢN NÂNG CẤP ĐÁNG GIÁ

NHẬN XÉT

Ưu điểm

- Thiết kế đẹp, kiểu dáng mạnh mẽ.
- Hệ thống đèn LED ấn tượng, không gây chói với các hiệu ứng ánh sáng nhẹ nhàng.
- Bộ loa 2.1 của Dynaudio, chất âm tốt, đủ đáp ứng nhu cầu giải trí cá nhân.
- Hiệu năng tổng thể, năng lực xử lý đồ họa tốt.

Nhược điểm

- Lớp vỏ nhựa bóng dễ bám dấu vân tay.
- Thời lượng dùng pin trung bình.

Thiết kế

Tương tự một số mẫu laptop cùng dòng như Alienware M14x và Asus G75V, MSI GT70 ấn tượng người dùng về kích cỡ và trọng lượng máy (42,8x28,8x6,2cm, nặng 3,83kg). Thiết kế GT70 khá đẹp, kiểu dáng thể thao cùng bộ cánh tông đen mạnh mẽ. Lớp vỏ ngoài và vùng đệm kê tay bằng hợp kim nhôm vân xước có khả năng chống trầy và ít để lại dấu vân tay. Chân đế cao su loại lớn hấp thụ chấn động và chống trượt tốt hơn.

Mẫu laptop chuyên game mới của MSI còn được trang bị hệ thống loa chất lượng cao của Dynaudio hỗ trợ âm thanh THX TruStudio Pro và hiệu ứng âm thanh vòm (Surround Sound). Thay vì trang bị bộ loa nhỏ xíu với chất âm "thường thường bậc trung" thì GT70 trang bị loa 2.1 (có thêm loa trầm - subwoofer) nhằm thỏa mãn nhu cầu giải trí di động chất lượng cao.

Điểm nhấn khác của GT70 là bàn phím do SteelSeries, thương hiệu hàng đầu về thiết bị, phụ kiện dành cho game thủ thiết kế. Bàn phím chiclet "full size" hỗ trợ đầy đủ các phím cơ bản và cả nhóm phím số bên phải tiện dụng hơn trong một số thể loại game. Các phím có độ nhạy rất tốt, phím nhấn êm, không quá cứng mà cũng chẳng quá mềm, bề mặt phím hơi cong mang lại "cảm giác" tốt hơn. Hệ thống đèn LED với các hiệu ứng ánh sáng trẻ trung nhưng không quá cầu kỳ; người dùng có thể tùy chỉnh thông qua phím chức năng.

Các phím nhấn còn được thiết kế tối ưu cho việc APM (actions per minute) qua việc giảm bớt quãng di chuyển của phím nhấn, chỉ bằng 50% so với bàn phím thông thường. Bên cạnh đó, việc loại bỏ phím Windows trái còn giúp game thủ khỏi bận tâm đến việc nhấn nhầm phím này; "thủ phạm" gây ức chế trong những trận chiến căng thẳng.

Phía trên bàn phím là nhóm phím cảm ứng bao gồm Turbo Drive giúp tăng hiệu suất đồ họa (chế độ này chỉ hoạt động khi hệ thống dùng nguồn AC). Boost Cooler sẽ "đẩy" tốc độ quạt lên mức tối đa nhằm đảm bảo khả năng tản nhiệt tốt hơn trong một số trường hợp đặc biệt. Eco giúp chuyển nhanh hệ thống sang chế độ tiết kiệm điện và chế độ P1 sẽ kích hoạt công nghệ âm thanh THX TruStudio Pro và hiệu ứng âm thanh vòm Surround Sound phục vụ việc trình chiếu phim ảnh. Ngoài ra, GT70 cũng có thêm một số phím chức năng quen thuộc như tắt/mở hệ thống đèn LED, kết nối Wi-Fi hoặc Bluetooth.

Thiết kế đáp ứng tối đa nhu cầu người dùng, GT70 hỗ trợ đầy đủ cổng giao tiếp phổ biến hiện nay như USB 3.0, bộ đọc thẻ "7 trong 1", có đến 4 ngõ audio kết nối với những bộ loa 5.1 hoặc 7.1 và cả cổng mạng Ethernet tốc độ 1Gbps (card mạng Qualcomm Atheros Killer E2200 Gigabit) được tối ưu băng thông cho việc chơi game qua mạng nội bộ lẫn trực tuyến.

Bảng thông số kỹ thuật

Kích thước: 42,8x28,8x6,2cm.
Trọng lượng: 3,83kg.
Màn hình: 17,3 inch, Full HD (1920x1080), LED backlight.
Bộ xử lý: Intel Core i7-3610QM (2,3 GHz, 6MB smart cache)
Đồ họa: GeForce GTX 675M, 3GB GDDR5.
Bộ nhớ:16GB DDR3, 1600MHz.
Webcam: HD 720p.
Ổ cứng: SSD 128GB (RAID 0) và HDD 720GB SATA 3Gb/s, 7200rpm.
Ổ quang: Blu-ray MLT UJ240AF.
Keyboard: SteelSeries, LED backlit.
Cổng giao tiếp: VGA, HDMI, 2xUSB 2.0, 3xUSB 3.0, 1x eSATA, card reader "7 in 1", 4x audio jack.
Kết nối: Bluetooth 4.0, WiFi 802.11n, LAN Gigabit.
Pin: Li-Ion 9 cell, 7800mAh, 87Wh.
Hệ điều hành: Windows 7 Home Premium 64bit, sp1.

Hiệu năng

Thử nghiệm với cấu hình phần cứng hàng "khủng" gồm bộ xử lý 4 nhân Core i7-3610QM (2,3GHz, 6MB cache L3) và có khả năng tăng tốc tự động đạt mức 3,3 GHz nhờ công nghệ Turbo Boost. Card đồ họa rời Nvidia GeForce GTX 675M với bộ nhớ đồ họa 3GB GDDR5. 4 khe RAM với tổng dung lượng bộ nhớ 16GB bus 1.600MHz và 2 ổ SSD 64GB chạy ở chế độ RAID 0. Ngoài ra, máy còn trang bị ổ cứng truyền thống (HDD) 720GB, tốc độ 7.200 vòng/phút (rpm) cho việc cài đặt nội dung game và những dữ liệu khác.

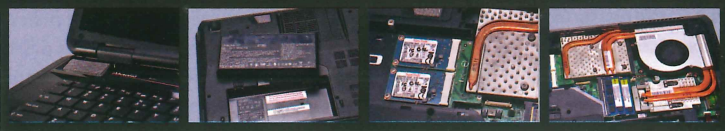
Kết quả thử nghiệm bên dưới cho thấy sức mạnh đáng nể của GT70 khi nhẹ nhàng hoàn tất các phép thử với những điểm số đáng nể. GT70 cũng là một trong số ít mẫu laptop Số hóa dùng đến testbed thử nghiệm card đồ họa rời để đánh giá chính xác khả năng "chiến" game. Bên cạnh đó, việc trang bị đến 2 ổ SSD cấu hình RAID 0 đã góp phần nâng cao hiệu năng tổng thể đồng thời mang lại khả năng đáp ứng nhanh hơn, tốc độ truy xuất dữ liệu của phân vùng hệ thống đạt 391,2 MB/giây (ghi) và 635,4 MB/giây (đọc). Tương tự với phép kiểm tra PCMark 05, tốc độ khởi chạy ứng dụng đạt 47,7 MB/giây, quét virus đạt 376,9 MB/giây.

Đáng ngạc nhiên là MSI đã giải quyết tốt bài toán nhiệt độ, cụ thể nhiệt độ bộ xử lý chỉ dao động trong khoảng 79 độ C và card đồ họa là 85 độ C. Khi kích hoạt công nghệ tản nhiệt Cooler Boost đẩy tốc độ quạt làm mát đạt mức tối đa thì nhiệt độ phần cứng giảm từ 5 đến 10 độ C, đảm bảo hệ thống ổn định khi hoạt động liên tục trong thời gian dài.

Máy dùng pin Lithium - Ion 9 cell dung lượng 7800mAh (87Wh); gấp đôi so với dung lượng pin laptop dòng phổ thông. Tuy nhiên với cấu hình phần cứng cũng thuộc hạng tiêu thụ điện năng nhiều nhất hiện nay nên thời lượng dùng pin tối đa GT70 đạt được chỉ khoảng 4 giờ 4 phút trong phép thử Productivity, công cụ MobileMark 2007.

ĐÔNG QUÂN

PCMark 7	score	4,302
	Lightweight	3,740
	Productivity	4,276
	Creativity	4,106
	Entertainment	4,246
	Computation	4,996
	System storage	3,961
3DMark 06	score	19,895
	CPU	6,117
3DMark 11	score	3,532
	Graphic	3,254
	CPU	7,099
Cinebench R11.5	OpenGL (fps)	43.95
	CPU (multi core)	6.21
	CPU (1 core)	1.37



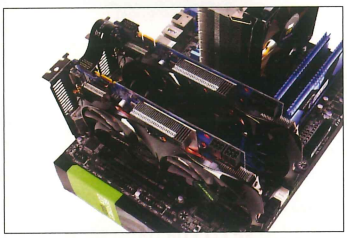
ATTO Disk Benchmark (MB/s)	Write	391.16
	Read	635.35
PCMark05 - HDD score (MB/s)	XP Startup	66.46
	Application Loading	47.68
	General Usage	36.86
	Virus Scan	376.91
	File Write	110.76
Street Fighter IV (fps)	score	58.01
Alien vs. Predator (fps)	Low (0xAA, 0xAF)	94.9
	Medium (0xAA, 4xAF)	78.7
PCMark 7	Productivity	248

Việc "ghép đôi" card đồ họa tầm trung GeForce GTX 660 Ti theo công nghệ SLI mang lại hiệu năng vượt trội so với card đồ họa đơn nhân cao cấp hiện nay là GeForce GTX 680 lẫn Radeon HD 7970.

ĐỒ HỌA SLI

2 VẪN HƠN 1

Để game thủ có cái nhìn rõ nét hơn về hiệu năng đồ họa khi chạy ở chế độ SLI, Test Lab tiến hành thử nghiệm với 2 mẫu card đồ họa GV-N66TWF2-2GD (GeForce GTX 660 Ti) trên nền tảng BMC Gigabyte Z77X-UD3H, BXL Intel Core i7-3770K, RAM Kingston HyperX Genesis KHX1866C9D3K2/4GX 4GB PC3-14900, SSD Kingston HyperX 120GB, PSU Cooler Master Real Power Pro 1250W, HĐH Windows 7 Ultimate 64bit SP1 và trình điều khiển (driver) nVidia GeForce 305.64.



NHẬN XÉT

Dòng card đồ họa nVidia GeForce GTX 680 hoặc AMD Radeon HD 7970GE tích hợp những công nghệ đồ họa mới nhất sẵn sàng cùng bạn đối đầu với những game "hạng nặng" ở mức chất lượng đồ họa cao nhất. Tuy nhiên việc "ghép đôi" 2 card đồ họa tầm trung GeForce GTX 660 Ti cũng mang lại kết quả hấp dẫn không kém với chi phí chỉ cao hơn một chút so mẫu card đồ họa đơn nhân cao cấp. Tuy nhiên, game thủ cũng cần cân nhắc cấu hình SLI sẽ ngốn nhiều điện năng hơn và không phải tất cả phần mềm, game đều hỗ trợ SLI.

Khái quát "nhân vật chính"

Thiết kế của GV-N66TWF2-2GD dựa trên GPU tầm trung GeForce GTX 660 Ti với nhân đồ họa GK104 kiến trúc Kepler. Card có kích thước 25,4x11,2x3,7 cm và nặng khoảng 560g (không kể phụ kiện đi kèm). So với những mẫu card đồ họa cao cấp GeForce GTX 680, GTX 670 hoặc Radeon HD 7970 và HD 7950 thì card chỉ chiếm 2 khe gắn card mở rộng, thích hợp với những thùng máy đứng cỡ nhỏ (mini tower) trở lên.

Ngoài công nghệ GPU Boost, xung nhịp GPU của GV-N66TWF2-2GD cũng được Gigabyte đẩy cao hơn GTX 660 Ti tiêu chuẩn nhằm mang lại hiệu năng tốt hơn. Cụ thể xung nhịp mặc định 941MHz và có thể tăng tốc đạt mức 1.020MHz ở chế độ GPU Boost; cao hơn lần lượt là 2,84 và 4,08%. Card cũng được trang bị 2GB GDDR5 với xung nhịp (mem clock) xung nhịp 1.502 MHz và giao tiếp bộ nhớ 192 bit.

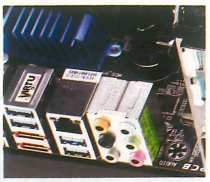
Thiết lập SLI

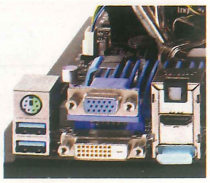
Việc ghép nối 2 card đồ họa theo công nghệ SLI khá đơn giản. Ngoài BMC hỗ trợ đồ họa SLI, bạn cũng cần lưu ý công suất và số đường cấp nguồn +12V PCIe của bộ nguồn. Cụ thể với mỗi card đồ họa GV-N66TWF2-2GD sẽ cần 2 đường cấp nguồn +12V PCIe 6 chân (dành riêng cho card đồ họa) với công suất tối thiểu 150W.

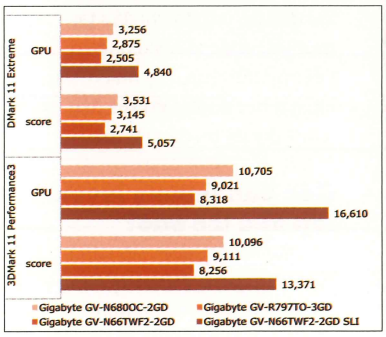
Về phần mềm. Khởi chạy tiện ích NVIDIA Control Panel ở góc phải màn hình, chọn Configure SLI, Surround, PhysX trong mục 3D Settings và thiết lập như hình minh họa. Kế tiếp, nhấn chọn mục 3D Settings trên thanh trình đơn (menu bar) và đánh dấu tùy chọn mục Show SLI Visual Indicators; đây cũng là cách để kiểm tra phần mềm, game có hỗ trợ SLI hoặc cần cập nhật driver (hoặc profile) phù hợp.

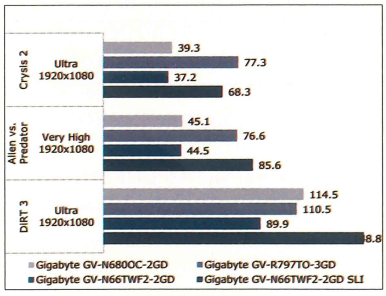
Bảng so sánh thông số kỹ thuật

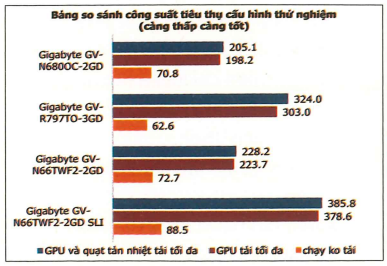
	Gigabyte GV-N66TWF2-2GD	Gigabyte GV-N680OC-2GD	Gigabyte GV-R797OC-3GD
GPU	GK104	GK104	Tahiti XT
Process Technology (nm)	28	28	28nm
Streaming Multiprocessors (SMX)	7	8	32
CUDA Core/Shader processor	1344	1536	2048
Texture Unit	941/1019	1071/1137	1000 MHz
ROP Unit (Raster Operation engine)	1502	1502	1375
GPU Core Clock (MHz)	-	-	-
GPU Memory Clock (MHz)	112	128	128
Shader Processor Clock (MHz)	105.4	128.8	
Texture Fillrate	24	32	32
Memory	2GB GDDR5	2GB GDDR5	3GB GDDR5
Memory Bandwidth (GB/s)	144.2	192.2	264
Memory Bus	192 bit	256 bit	384bit
DirectX/OpenGL	11.1/4.2	11.1/4.3	11/4.2
Cổng tín hiệu	2xDVI/HDMI/DP	2xDVI/HDMI/DP	DVI/HDMI/2xMini DP
Multi Monitor	4	4	
Bus Interface (PCIe x16)	3.0	3.0	3.0
SLI	3-way	3-way	Dual/triple/quad
Công suất bộ nguồn	150W/450W	550W	250/550W
Kích thước (PCB & tản nhiệt)	25.4x11.2x3.7cm	27,5x4,3x13,7cm	28,5x3,8x12,6cm
Form factor/power connector	dual slot/2x6 pin	dual slot/1x6 pin, 1x8pin	dual slot











Nhiệt độ, công suất tiêu thụ

Để kiểm tra khả năng tản nhiệt card đồ họa và công suất tiêu thụ của cấu hình thử nghiệm, Test Lab sử dụng tiện ích MSI Afterburner cùng phép thử MSI Kombustor nhằm đẩy khả năng xử lý đồ họa lên mức cao nhất dựa trên thư viện OpenGL. Nhiệt độ và công suất tiêu thụ được ghi nhận qua phần mềm GPU-z và Logger Lite trong môi trường 26 độ C.

Ở chế độ không tải, nhiệt độ 2 card SLI lần lượt là 29 và 33 độ C, quạt hoạt động êm với tốc độ 1.260 rpm (vòng/phút). Mức công suất tiêu thụ của cấu hình thử nghiệm là 88,5W; tính theo trị số trung bình cộng.

Với phép thử "stress" MSI Kombustor giả lập tải đồ họa, nhiệt độ GPU cao nhất lần lượt là 67 và 74 độ C. Quạt vẫn hoạt động khá êm, ảnh hưởng không đáng kể đến môi trường xung quanh do tốc độ quạt tăng lên 1.650rpm và 1.890 rpm, công suất tiêu thụ của cấu hình thử nghiệm cũng tăng lên mức 303W; tính theo trị số cao nhất. So với Gigabyte GV-N680OC-2GD thì công suất tiêu thụ của cấu hình SLI cao hơn lần lượt là 25% và so với Gigabyte GV-R797TO-3GD là 91%.

Đánh giá hiệu năng

Kết quả thử nghiệm bên dưới cho thấy việc "ghép đôi" 2 card đồ họa tầm trung GeForce GTX 660 Ti giúp cấu hình thử nghiệm dễ dàng chinh phục các phép thử theo kịch bản Test Lab xây dựng ở độ phân giải 1920x1080 (full HD), các hiệu ứng đồ họa thiết lập ở mức cao nhất. Chẳng hạn trong thử nghiệm khả năng xử lý đa luồng card đồ họa dựa trên công cụ 3DMark 11, GV-N66TWF2-2GD cấu hình SLI (gọi tắt cấu hình SLI) đạt 16.610 điểm phép thử Graphic và 13.371 điểm hiệu năng tổng thể ở chế độ performance. Ở chế độ extreme, kết quả đạt được lần lượt là 4.840 điểm và 5.057 điểm tổng thể. Tương tự với Heaven DX11 Benchmark v3.0, phép thử đồ họa có khá nhiều nét tương đồng với 3DMark 11 nhưng chủ yếu nhấn mạnh công nghệ tessellation trong thư viện đồ họa DirectX 11, số khung hình/giây (fps) cấu hình SLI cao hơn gấp đôi so mức chuẩn 30 fps cả ở chế độ Ultra với thiết lập đồ họa được đẩy lên mức tối đa (tessellation: extreme, shaders: high, 8xAA và 16xAF).

Vậy sức mạnh cấu hình SLI thật sự gia tăng bao nhiêu so với 1 card GeForce GTX 660 Ti hoặc với GeForce GTX 680 lẫn Radeon HD 7970GE ? Để có câu trả lời, Test Lab cũng tiến hành thử nghiệm các card đồ họa Gigabyte GV-N680OC-2GD (GeForce GTX 680) và Gigabyte GV-R797TO-3GD (Radeon HD 7970GE) trên cùng cấu hình thử nghiệm. Những điểm số đạt được cũng cho thấy sức mạnh cấu hình SLI tuy không tăng gấp đôi trong tất cả các phép thử so với cấu hình chạy 1 card GV-N66TWF2-2GD nhưng cũng cải thiện đáng kể. Cụ thể cũng ở độ phân giải 1920x1080, các hiệu ứng đồ họa thiết lập ở mức cao nhất, kết quả 3DMark 11 (extreme) tăng 93%, Heaven DX11 Benchmark v3.0 tăng 76% và các game nền tảng DirectX 11 như DiRT 3 tăng khoảng 65%, Alien vs. Predator tăng 92% và Crysis 2 tăng 84%.

Bên cạnh đó, GV-N66TWF2-2GD cấu hình SLI cũng thể hiện sức mạnh ấn tượng so với Gigabyte GV-N680OC-2GD (GeForce GTX 680) và Gigabyte GV-R797TO-3GD (Radeon HD 7970GE) trên cùng cấu hình thử nghiệm. Ngoại trừ Crysis 2 chỉ bằng 88% so với Gigabyte GV-R797TO-3GD thì các kết quả còn lại đều cao hơn từ 12% đến 90% tùy phép thử. Tham khảo chi tiết trong biểu đồ kết quả bên dưới.

ĐÔNG QUÂN

Hãy chia sẻ cảm xúc cùng "tay súng" Nghiêm Phú Thuận "Free...Dancer (Rap)" đại diện Freedom, đội đứng hạng Nhì môn Đột Kích (CrossFire) vòng chung kết thế giới World Cyber Games Grand Final 2012.

FREEDOM ĐI SAU, VƯỢT TRƯỚC

Từ trước đến nay, việc có cơ hội đại diện cho Việt Nam tham dự vòng chung kết thế giới WCG luôn là một niềm vinh dự lớn đối với bất cứ cá nhân nào. Dĩ nhiên, thành tích của đoàn Việt Nam luôn dừng lại ở mức "giao lưu học hỏi" vì ít ai nghĩ rằng, các game thủ Việt Nam có thể vươn xa trong một đấu trường lớn như thế. Và rồi, đội Freedom (môn Đột Kích) làm nên kỳ tích - hạng Nhì WCG - mà có lẽ phải rất lâu nữa mới bị các đội eSports khác của Việt Nam đạp đổ.

Chúc mừng Freedom khi đã xuất sắc đạt ngôi vị Á quân tại một đấu trường lớn như WCG. Bạn hãy giới thiệu về đội Freedom?

Xin chào TGG! Rất vui vì có cơ hội được trò chuyện cùng các độc giả của Tạp chí. Freedom – cái tên tuy mới nhưng thực tế là tập hợp của những thành viên có tên tuổi trong làng Đột Kích Việt Nam như Nguyễn Đình Kiên "Vpop", Hoàng Anh Tuấn "Kim", Vũ Tiến Sơn "Kicker", Hoàng Thiện Trí "Kê". Đây đều là những game thủ rất dày dạn kinh nghiệm thi đấu. Trong đội, Kim là đội trưởng, có trách nhiệm chỉ đạo chiến thuật và ổn định tinh thần anh em.

Khi thành lập đội, khi mọi người đang phân vân không biết lấy tên thế nào thì bản thân mình từng là một thành viên thi đấu cho đội Freedom – vô địch VEC 2009 nên đã đề xuất lấy tên đó. Tất cả đều đồng ý nên đội Freedom cũng từ đó mà ra đời.

Theo thông tin TGG được biết thì Freedom mới chỉ thành lập được vài tháng?

Chính xác là chỉ 1 tháng trước khi VEC Hà Nội bắt đầu. Thực tế thì trong Freedom có đến 3 thành viên cũ của đội GG. Tuy nhiên, vì một số lí do nên bọn mình đã tách ra lập team mới, thi đấu cho vui. Nhưng quả là một may mắn khi cả đội lại giành được chút thành tích và quyền đại diện Việt Nam thi đấu tại WCG nên cả đội rất vui. Chúng mình đã nỗ lực rất nhiều, và cuối cùng, giành được giải nhì tại giải đấu này. Đây là lần đầu tiên cả đội thi đấu tại một giải quốc tế nên cũng có hồi hộp đôi chút. Tuy nhiên, sau khi gạt hết được cảm xúc này thì cả đội đã thi đấu rất tốt.

Các bạn thường luyện tập như thế nào?

Tất cả các thành viên đều là những game thủ có kỹ năng rất tốt nên việc chúng mình cần làm là tập cách phối hợp với nhau sao cho thật nhuần nhuyễn. Vì có 3 thành viên từng thi đấu với nhau 1 năm rồi nên vấn đề chỉ là phối hợp 3 thành viên đó với 2 thành viên mới sao cho tốt nhất có thể.

Thông thường, cả đội luyện tập từ 1h chiều đến 9h tối. Nếu hôm nào mệt, cả đội sẽ thu ngắn thời gian luyện tập lại, đi uống nước cùng nhau để ngồi bàn luận về chất lượng buổi tập đó, từ đấy tìm cách khắc phục những điểm còn thiếu sót. Cả đội cứ chăm chỉ luyện tập như vậy cho đến khi nào có giải thì... "chiến" thôi.

Ngoài giờ tập chính, nếu rảnh thì các thành viên sẽ tự luyện tập thêm để hoàn thiện kỹ năng cá nhân.

THÀNH TÍCH "KHIÊM TỐN" CỦA FREEDOM

- VÔ ĐỊCH VEC VÒNG LOẠI HÀ NỘI 2012
- NHÌ VEC CHUNG KẾT KHU VỰC MIỀN BẮC 2012
- VÔ ĐỊCH CHUNG KẾT TOÀN QUỐC VEC 2012
- GIẢI NHÌ ĐỘT KÍCH WCG GRAND FINAL 2012

Đối thủ lớn nhất của Freedom là đội nào? Điều gì đã giúp Freedom đạt được những thành tích như vậy chỉ trong một thời gian rất ngắn?

Mình có thể nói là 1st.VN vì họ là một đội rất dày dạn kinh nghiệm. Đó là câu chuyện của WCG 2012. Còn với VEC 2012 thì gần như chúng mình không e ngại ai cả. Lúc đó, Freedom mới thành lập thôi nên được giải gì thì cũng vui rồi. Cả đội bước vào thi đấu với tâm lý khá thoải mái và có lẽ, chính điều này đã giúp cả đội thành công.

Còn về điều làm nên chiến thắng của cả đội, theo mình thì là tinh thần kỉ luật mỗi khi vào thi đấu! Kim là một đội trưởng tuyệt vời. Kim là thành viên kỉ luật nhất và cũng là người khắt khe nhất mỗi khi các thành viên khác không nghe lời! Kim là người đưa ra các chiến thuật chính xác trong khi thi đấu. Sau đó, mình nghĩ là Freedom cũng có một chút may mắn.

Việc thi đấu tại một đấu trường lớn như WCG ắt hẳn rất khác so với những lần thi đấu trước đây của Freedom!

Cũng có một chút khi BTC WCG sử dụng Đột Kích bản thi đấu quốc tế trong khi cả đội lại quen phiên bản Việt Nam. Khi thành viên nào bị hạ gục, màn hình thành viên đó sẽ chuyển sang màu đen và không thể nhìn được gì, không được phép nói gì. Khi thi đấu, cả đội cũng thấy khá lạ. Nhiều lúc quen miệng khi chết cứ mải "báo cáo" tình hình nên hay bị trọng tài nhắc nhở giữ trật tự. (cười)

Bên cạnh đó, WCG xứng tầm là một trong những giải đấu lớn nhất thế giới. Thời gian thi đấu của Giải được vận hành rất chuẩn. Cả đội chỉ được phép test máy và khởi động trong vòng 15 phút. Sau 15 phút mà không xong thì trận đấu vẫn sẽ tiến hành, trừ những vấn đề về kỹ thuật nảy sinh khác thì ngay lập tức sẽ có trọng tài giúp đỡ. Trong khi đó, ở Việt Nam, mình hoàn toàn có thể sử dụng máy không dung cho thi đấu để khởi động trước từ 30 phút đến 1 tiếng.

Chính vì phần nào bỡ ngỡ, cũng như đây là lần du đấu đầu tiên nên cả đội đã sảy chân ở trận đầu tiên.

Dĩ nhiên, trận chung kết sẽ là trận đấu quan trọng nhất, nhưng có trận đấu nào mang đến bạn nhiều cảm xúc nhất?

Có lẽ là trận thi đấu với đội Nhật Bản đem lại nhiều khó khăn cho cả đội. Có những lúc, cảm giác như họ đã giành chiến thắng nhưng may thay, cả đội đã vươn lên với tỉ số sít sao. Nếu cả đội thua tiếp trận đấu đó thì gần như không còn cơ hội vào vòng trong. Đây là cơ hội duy nhất nên cả đội đã rất cố gắng để kịch bản không lặp lại.

Bạn đánh giá sao về tương lai của eSports Việt? Từ Saigon Jokers với thành tích hạng 9 thế giới cho đến Freedom, nắm giữ ngôi vị Á quân tại WCG - một thành tích không tưởng!

Tương lai eSports Việt khả năng sẽ còn đạt được nhiều thành tích lớn ở đấu trường thế giới, mình tin chắc như vậy. Tuy nhiên, mình hy vọng eSports Việt Nam sẽ được tài trợ nhiều hơn nữa vì chỉ khi có tài trợ, các đội mới có thể duy trì đam mê của mình để thi đấu tốt và tốt hơn nữa.

Gia đình bạn phản ứng sao trước thành tích mà bạn đạt được?

Bố mẹ mình ngạc nhiên đôi chút thôi, nhưng cũng có chút tự hào. Tuy nhiên, bố mẹ vẫn khuyên mình nên chăm học chút! (cười)

Dự định sắp tới của các bạn là gì?

Bọn mình vẫn cố gắng bắn tiếp thôi và hy vọng là năm tới vẫn có cơ hội tham gia các giải đấu lớn tương tự như WCG vừa qua.

ĐINH HỒNG PHƯỢNG

CÁM ƠN BẠN! XIN CHÚC FREEDOM SẼ LUÔN DỒI DÀO SỨC KHỎE VÀ THÀNH CÔNG HƠN NỮA TRONG CÁC GIẢI ĐẤU SẮP TỚI.

IGN Pro League 5 (IPL 5) là giải đấu lớn đầu tiên của mùa thứ 3 (LMHT Season 3) và nó được xem như bài kiểm tra cho các đội sau chung kết mùa 2. Với sự tham gia của tất cả các đội mạnh nhất cho từng khu vực, IPL 5 đã cống hiến cho khán giả những trận đấu đỉnh cao.

TỔNG QUAN KẾT QUẢ TỪNG KHU VỰC

Không có gì bất ngờ, khu vực Bắc Mĩ tiếp tục thể hiện một bộ mặt kém cỏi khi những đại diện ưu tú nhất của họ không thể tiến sâu trong giải. Team Solomid chấp nhận dừng cuộc chơi ngay tại vòng 2 khi tiếp tục để thua trận thứ 11 liên tiếp trước người Hàn Quốc – đội tuyển Azubu Blaze. Curse.NA xem chừng có vẻ khá hơn khi vào đến vòng 3 nhưng cũng nhanh chóng thất bại trước Taipei Assassins (TPA) - ứng cử viên số 1 cho chức vô địch. Đội thi đấu tốt nhất của Bắc Mĩ là CLG.Prime của HotshotGG với việc lọt vào tới vòng 4.

Khu vực châu Âu và châu Á tiếp tục thể hiện sức mạnh vượt trội khi các đội thuộc khu vực này đều là những đội thi đấu ấn tượng nhất giải với việc họ chia nhau chiếm lĩnh những vị trí đầu tiên. Tuy nhiên, bất ngờ xảy ra khi Azubu Blaze trở thành sự xấu hổ của Hàn Quốc. Tham dự IPL 5 với khát khao chiến thắng và sức mạnh hủy diệt từ giải MLG Dallas, Azubu Blaze tự tin có thể đứng đầu thế giới. Tuy nhiên, Moscow Five đã dạy cho họ một bài học thích đáng bằng chính lối chơi bùng nổ và áp đặt quen thuộc của Azubu Blaze.

Moscow Five thi đấu ấn tượng nhưng họ vẫn chưa thể vượt qua bức tường quá lớn: Taipei Assassins. Taipei Assassins là một trong những ứng cử viên hàng đầu cho chức vô địch, và họ đã thể hiện rất tốt tại giải này trừ những trận đối đầu với Fnatic. Không phải Azubu Blaze, Moscow Five hay World Elite mà chính Fnatic mới là những người biến Taipei Assassins trở thành cựu vương của LMHT thế giới bằng một màn trình diễn vô cùng thuyết phục.

IGN PRO LEAGUE 5

LIÊN MINH HUYỀN THOẠI THẾ GIỚI TIẾP TỤC ĐẬY SÓNG

FNATIC
SỰ TRỞ LẠI CỦA CỰU VƯƠNG

Hai chiến thắng liên tiếp trong 2 lần đối đầu với đương kim vô địch LMHT thế giới – Taipei Assassins đã ghi đấu sự trở lại của Fnatic – cựu vô địch mùa giải thứ nhất.

Sau một khoảng thời gian đen tối với thành tích thi đấu kém cỏi, Fnatic đã dần tìm lại được chính mình với một đội hình mới. Không còn Shushei hay Lamia, những tên tuổi làm nên Fnatic ngày trước, giờ đây, họ đã tìm được những sự thay thế hoàn hảo. XPeke thi đấu ổn định ở đường giữa, sOAZ cùng Cyanide đem đến sự bùng nổ từ đường trên và rừng, cặp đôi Rekkles và nRated áp đảo đường dưới, Fnatic khiến những người hâm mộ ngây ngất vì những màn trình diễn ấn tượng.

Có một đặc điểm dễ dàng nhận ra ở Fnatic nằm ở việc họ thi đấu rất bùng nổ ở những phút đầu tiên của trận đấu. Hầu như, trong bất cứ trận đấu nào, Fnatic cũng chủ động đi chiếm rừng để triệt hạ tướng đi rừng của đối thủ. Ngoài ra, để áp đặt được lối chơi lên đối phương, họ luôn sử dụng những tướng có khả năng snowball mạnh như Shen, Lee Sin ở đường trên hay Diana ở đường giữa. Với những lợi thế sẵn có từ đầu và sức ép được tạo ra liên tục, Fnatic dễ dàng cuốn đối thủ theo lối đánh của mình và kết liễu trận đấu từ sớm, khiến đối thủ không thể gượng lại. Nhờ đó, Fnatic liên tiếp giành những kết quả ấn tượng tại Dream Hack Winter hay IPL 5.

Điểm mạnh của Fnatic là họ không còn phụ thuộc vào sự tỏa sáng của bất cứ cá nhân nào. Nói một cách khác, bất cứ thành viên nào của họ cũng có thể tỏa sáng. Chính điều đó đã giúp Fnatic thi đấu mạch lạc và tự tin hơn rất nhiều. Và dĩ nhiên, cái tên Fnatic lập tức trở thành tiêu điểm xuyên suốt IPL 5 Las Vegas.

TAIPEI ASSASSINS
NHỮNG LỖ HỔNG DẪN HIỆN HỮU

Taipei Assassins (TPA) là đội được kì vọng sẽ tiếp tục thể hiện sức mạnh áp đảo vì những gì họ thể hiện tại Season 2 là một câu chuyện cổ tích có thật. Họ đến với IPL 5 với vị thế và tên tuổi đã được khẳng định nên các đối thủ đều tỏ ra thận trọng. Dĩ nhiên, khi bị đặt lên bàn cân, mổ xẻ với đủ các phân tích của những game thủ hàng đầu thì việc đoàn tàu TPA trật đường ray trước sự ngăn cản dữ dội từ những thế lực khác là một điều tất yếu.

Ở giai đoạn đầu trận, Lilballz và Toyz của TPA liên tiếp vấp phải sự săn lùng dữ dội của đối thủ, sức mạnh dần không còn cơ hội để tỏa sáng. Thiếu sự dẫn dắt của Lilballz, lối chơi của TPA sẽ trở nên bị động hơn.

Về phía Toyz, nếu game thủ này không thể bùng nổ từ đầu thì sẽ thật khó để anh ta có thể xoay chuyển trận đấu. Toyz là một game thủ tài năng nhưng khi đứng trước những gã khổng lồ vốn đã quá dày dạn kinh nghiệm trận mạc, Toyz chẳng khác gì một cậu bé miệng còn hôi sữa.

Cùng với đó, cội nguồn sức mạnh của TPA - đội trưởng MiSTake của TPA cũng đã có một giải đấu không tốt. Anh thường xuyên mắc sai lầm tại những thời điểm nhạy cảm và điều đó khiến TPA mất đi một vị quân sư tài ba. Trong LMHT, việc di chuyển hợp lý nắm đến 30% cơ hội chiến thắng và điều này luôn là một thế mạnh của TPA cho đến khi họ gặp Fnatic. Có những thời điểm, bản đồ của TPA nhuốm một màu đen khi Fnatic liên tục sử dụng chiến thuật phá mắt, cản tầm nhìn của MiSTake, khiến anh không thể đưa ra những quyết định di chuyển cho cả đội, từ đó dẫn đến thất bại của TPA.

Tuy thất bại tại giải đấu này song sức mạnh của TPA vẫn được khẳng định như một thương hiệu và hy vọng rằng, sau những thất bại tại IPL 5, TPA sẽ sớm trở lại đúng với sức mạnh thật của mình.

WORLD ELITE
ÔNG VUA MỚI CỦA LMHT THẾ GIỚI

Trái với phong độ có phần giảm sút của TPA, World Elite (WE) lại thể hiện một sự ổn định đến kinh ngạc. WE không phải là cái tên xa lạ khi họ cũng đã góp mặt tại chung kết mùa 2 và tiến tới tứ kết. Tuy nhiên, từ đó tới nay, WE đã hoàn toàn lột xác và trở nên cực kì đáng sợ. Lối đánh của họ vẫn chủ yếu dựa trên sức mạnh của bộ đôi Misaya – Weixiao (lần lượt nắm giữ các vị trí chủ lực phép thuật – chủ lực vật lý), nhưng WE đã thể hiện một sự chắc chắn hơn rất nhiều so với lần cuối cùng ta thấy họ.

Xuyên suốt giải đấu, WE càn quét tất cả các đối thủ với tỉ số tuyệt đối 2 – 0 và chỉ chấp nhận tạm dừng chuỗi chiến thắng liên hoàn trước Fnatic. Nhiều ý kiến cho rằng, WE đã cố tình để thua song đó đơn giản là một quân bài mà những game thủ người Trung Quốc sử dụng. Fnatic đang thi đấu với một phong độ chói sáng, cùng những chiến thuật mới lạ nên điều WE cần làm là họ muốn tìm hiểu nhiều hơn nữa về chiến thuật của đối thủ. Việc để thua của WE đã ép Fnatic buộc phải thể hiện hết sở trường của mình và sau khi đã nắm tường tận điểm mạnh/yếu của đối phương, WE trở lại với sức mạnh đúng nghĩa của một "con quái vật". Sự lì lợm và chắc chắn vốn có của người Trung Quốc đã được thể hiện rõ nét qua cách mà WE chiếm giữ trận đấu.

Thành thực mà nói, lối đánh của World Elite không có gì quá đặc biệt cũng như không thực sự "ảo diệu" như các đội khác. Tuy vậy, họ lại rất giỏi trong việc tận dụng các sai lầm của đối thủ, đồng thời hạn chế tối đa những sai sót cá nhân. Sự tinh quái trong cách điều chỉnh nhịp độ trận đấu của Misaya và ClearLove đã giúp WE tránh được những thời điểm đối thủ thi đấu thăng hoa nhất. WE kiên nhẫn chờ đợi giây phút họ có thể bùng nổ đúng lúc rồi thừa thắng xông lên, định đoạt trận đấu. Dù không đẹp mắt nhưng vô cùng hiệu quả - đó là cái cách mà WE cũng như người Trung Quốc áp dụng trong mọi trò chơi họ tham dự.

Với chức vô địch của WE, LMHT thế giới lại tiếp tục dậy sóng khi trình độ của các đội rất đồng đều. Cán cân sức mạnh cũng đang được giữ ở mức cân bằng giữa châu Âu - châu Á và chênh lệch hơn một chút so với Bắc Mĩ. Hi vọng rằng trong tương lai sẽ có nhiều hơn nữa những cuộc chiến đỉnh cao giữa những khu vực này để đóng góp cho người hâm mộ những trận đấu hấp dẫn.

HỒNG PHƯỢNG

Đội tuyển thể thao điện tử (eSport) của Việt Nam, liên tục gặt hái được những thành công vang dội tại đấu trường quốc tế, thậm chí tại giải "Olympic trò chơi điện tử" quốc tế 2012 được tổ chức tại Côn Sơn, Trung Quốc.

VÒNG CHUNG KẾT THẾ GIỚI WORLD CYBER GAMES 2012

World Cyber Games 2012 (WCG 2012) diễn ra từ 28/11 đến 2/12/2012 tại Côn Sơn, Trung Quốc đã diễn ra. Đây là một lễ hội lớn nhất thế giới của các bộ môn Thể thao điện tử, cả cộng đồng eSports Việt được sống trong những thời khắc vui mừng và vô cùng tự hào. Cả hai đội tuyển của chúng ta trong lần "đem chuông đi đánh xứ người" này đều thi đấu xuất sắc và đã đạt được những thành tích bất ngờ như hạng 4 thế giới bộ môn WoT, ngôi á quân bộ môn Đột Kích và ghi tên Việt Nam lên bảng vàng thành tích thế giới.

Không thua gì những VĐV Thể thao đích thực, các VĐV của chúng ta đã được tiếp đón trong tình cảm nồng hậu của cộng đồng game thủ và đặc biệt tham gia đón đoàn còn có ông Vũ Trọng Lợi – Vụ trưởng vụ Thể Thao Quần chúng – Tổng cục Thể dục Thể thao, ông Nguyễn Tiến Hải - Phó Giám đốc thường trực Công ty VTC Intecom, bà Nguyễn Lê Hương - Chủ nhiệm văn phòng VIRESA, trưởng đoàn thể thao điện tử Việt Nam.

Đón tiếp những VĐV eSports xuất sắc của nước nhà trở về từ Côn Sơn – Trung Quốc, ông Vũ Trọng Lợi đã tỏ ra rất vui mừng trước sự thành công của đội tuyển đột kích nói riêng và e-Sports Việt nói chung. Ông có nói: "Lần đầu tiên đạt được thành tích cao tại giải đấu eSports lớn và danh giá nhất thế giới là WCG, những người tham gia công tác thể thao giải trí đều hết sức phấn khởi, hào hứng chào đón thành tích chúng ta đã đạt được, những thành tích của đội tuyển eSports Việt Nam đã thể hiện sự phát triển của trình độ thể thao Việt Nam nói chung và Thể thao điện tử nói riêng."

THỂ THAO ĐIỆN TỬ

VIỆT NAM THẮNG LỚN TRƯỚC THỀM NĂM MỚI

ONE ASIA CUP 2012

Giải đấu vô địch thể thao điện tử châu Á One Asia Cup 2012 tại Malaysia đã khép lại với chiến thắng tuyệt đối thuộc về đoàn Việt Nam. Một lần nữa, FIFA Online 2 Việt Nam lại khẳng định sự thống trị của mình tại khu vực khi 3 lần liên tiếp "bay cao" và trở thành quốc gia duy nhất vô địch One Asia Cup kể từ khi giải đấu được tổ chức.

Ông Phạm Văn Thành, HLV trưởng của đội tuyển Thể thao điện tử Việt Nam không giấu được niềm vui chiến tháng này. Ông cho biết: "Với quyết tâm bảo vệ ngôi vô địch giành được tại giải năm 2011, đội tuyển FIFA Online 2 đã có sự chuẩn bị kĩ càng khi ĐTQG được tập trung vào đầu tháng 12 và tập huấn tại Nha Trang. Tại giải năm này, trình độ của các VĐV nước bạn cũng rất tiến bộ, chúng ta cũng chỉ có thể thắng họ sát nút với cách biệt từ 1-2 bàn."

VŨ HẢI

GAME & ĐỀ TÀI TẬN THẾ

Đại dịch zombie, thảm họa thiên nhiên, chạy đua vũ trang, khủng bố toàn cầu, người hành tinh tấn công, cuộc chiến của các vị thần và ma quỷ... là những ý tưởng về "ngày tận thế" khá kinh điển mà các nhà làm game đã thể hiện trong các tác phẩm của mình.

Cũng giống như điện ảnh, chủ đề "Ngày tận thế" (Apocalypse) là ý tưởng không quá mới và là niềm cảm hứng cho rất nhiều nhà làm game từ trước đến nay. Một thế giới hoang tàn sau động đất, tràn ngập những quái vật đột biến, người ngoài hành tinh... là những bối cảnh thường thấy trong các game thuộc đề tài "ngày tận thế", thường nói về thời điểm sau sự kiện này xảy ra và đưa người chơi vào tình huống phải vật lộn với những tình huống khó khăn để sinh tồn. Chúng ta hãy điểm qua những tựa game nổi bật nhất nói về "ngày tận thế" từ trước đến nay.

DARKSIDERS

Darksiders đưa bạn vào vai War, một trong bốn vị kỵ sĩ Khải Huyền với nhiệm vụ gìn giữ hòa bình cho vũ trụ khi ngày tận thế đến, các vị thần trên thiên đường và quái vật địa ngục trỗi dậy và gây chiến tranh. Lấy cảm hứng từ sách Khải Huyền, Darksiders xây dựng một bối cảnh hậu tận thế khá hỗn loạn đầy chết chóc, và War được đưa vào cuộc chiến này với mục đích tái lập cân bằng cho vũ trụ. Điểm nổi bật của Darksiders là cho phép người chơi trải qua cuộc chiến với các khu vực khác nhau, từ thiên đàng đến địa ngục, và phải đối đầu với đủ loại đối thủ từ thiên thần đến ác quỷ. Ngoài ra, về mặt lối chơi, Darksiders tỏ ra khá thành công khi kết hợp nhiều yếu tố như chiến đấu của Devil May Cry, phiêu lưu của God of War và giải đố của Legend of Zelda. Sau phiên bản đầu tiên được đón nhận nồng nhiệt vào năm 2010, phiên bản Darksiders II đã ra mắt trong năm 2012, với nhân vật chính lần này là Death, cũng là một trong bốn kỵ sĩ Khải Huyền và có nhiệm vụ bảo vệ loài người và rửa sạch tội danh của người anh em War ở bản trước.

FUEL

Khi không có "cuộc chiến của các vị thần", ngày tận thế cũng có thể đến bằng cách khác, bằng chính tội lỗi của con người gây nên. Fuel lấy bối cảnh hậu tận thế khi sự ô nhiễm của môi trường và hiện tượng trái đất nóng dần lên bởi bàn tay của con người. Lấy lối chơi chủ đạo là đua xe tự do vượt địa hình, Fuel tạo được sự khác biệt với các game đua xe khác khi người chơi vừa tranh tài vừa phải đối đầu với những hiện tượng thiên nhiên như lốc xoáy, bão cát... trên đường đua và phải vất vả để vượt qua. Fuel cũng gây được ấn tượng tốt bởi không gian đường đua khổng lồ, hệ thống xe đuađủ thể loại và yếu tố khám phá các khu vực mới khi người chơi thu thập đủ điểm thưởng. Fuel ra mắt vào năm 2009 và cũng nhận được nhiều đánh giá trái chiều, tuy nhiên điểm ấn tượng nhất là trò chơi đưa ra yếu tố thời tiết, khí hậu đặc biệt vào trong game và tạo được nét mới cho thể loại đua xe vốn đang trong lối mòn.

RESISTANCE

Resistance là một trong những game bắn súng đầu tiên trên hệ máy PS3 và tạo được hiệu ứng khá tốt cho hệ máy này khi cùng ra mắt vào năm 2006. Ngày tận thế trong Resistance được mô tả khá sớm, lấy bối cảnh năm 1949 khi một giống loài ngoài hành tinh mang tên Chimera lan tràn và chiếm đóng châu Âu. Bạn vào vai Nathan Hale, một trung sỹ quân đội Mỹ đến châu Âu để tiếp nhận một loại vũ khí đặc biệt có thể chống lại Chimera. Xuyên suốt trò chơi, bạn sẽ cảm nhận ngày tận thế của châu Âu qua cảnh hoang tàn đổ nát của các thành phố, cháy rụi bỏ hoang của các đồng quê và đặc biệt là những binh đoàn quái vật Chimera nhan nhản khắp nơi, săn lùng và chuyển hóa loài người thành đồng loại của chúng. Nathan Hale có khả năng đặc biệt khi không bị nhiễm virus từ Chimera, mà ngược lại anh còn thừa hưởng được những sức mạnh đặc trưng của loài quái vật này. Tiếp nối thành công của phần đầu tiên, Resistance 2 và 3 lần lượt ra mắt vào năm 2008 và năm 2011 và cũng được đón nhận tích cực.

GEARS OF WAR

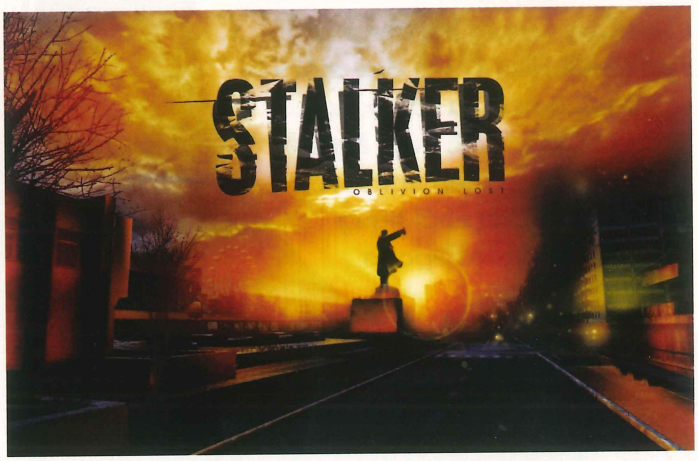
Nếu như PS3 có Resistance, thì hệ máy Xbox 360 cũng có một đối trọng tầm cỡ là Gears of War, một trong những tựa game bắn súng đầu tiên và chủ lực trên hệ máy của Microsoft khi ra mắt vào năm 2005. Lấy bối cảnh là hành tinh Sera, một hành tinh tương tự như trái đất, Gears of War nói về cuộc chiến của loài người với chủng loài Locust khi chúng trỗi dậy từ lòng đất vào ngày tận thế, theo như tên gọi trong game là "Emergence Day". Tương tự như Resistance, bối cảnh tận thế của Gears of War cũng thể hiện qua sự đổ nát của thành phố và cả một nền văn minh của những người dân Sera. Tuy nhiên, điểm khác biệt mà Gears of War tạo được là mô tả được những cung bậc cảm xúc của những nhân vật trong game đối với sự kiện tận thế trong game: một người lính thiện chiến đi tìm bí mật về cuộc đời của cha mình, một chiến binh luôn có hình ảnh của người vợ yêu thương trong tim, một cựu cầu thủ bóng đá Mỹ phải tham gia trận chiến vì sự sống còn của thành phố mình... Những câu chuyện nhỏ của từng nhân vật trong Gears of War ở cả ba phiên bản luôn đem lại cho người chơi một hình dung rõ nét về ngày tận thế và con người phải tồn tại trong đó như thế nào. Có thể nói đây là yếu tố tạo cảm xúc lớn nhất cho người chơi Gears of War bên cạnh những pha hành động nghẹt thở.

LEFT 4 DEAD

Left 4 Dead mang một kịch bản ngày tận thế khá kinh điển: một dịch bệnh bí ẩn biến loài người thành những thây ma khát máu (zombie), và bạn là một trong 4 kẻ sống sót bị mắc kẹt trong thành phố phải chống chọi với những thây ma này để tiếp tục sống sót. Left 4 Dead lấy cảm hứng từ những bộ phim zombie như Dawn of the Dead, Night of the Living Dead..., trong đó thế giới loài người bị phân tán bởi dịch zombie và những nhóm người sống sót phải đoàn kết với nhau để cùng chiến đấu. Qui mô của Left 4 Dead cũng không quá lớn, chỉ xoay quanh bối cảnh thành phố chết chóc nhưng lại mô tả được sự phối hợp của các nhân vật trong chiến đấu và sống còn. Từ cốt truyện đến lối chơi chủ đạo, 4 nhân vật đều phải dựa vào nhau để sống và đề cao tính đồng đội trong từng hành động. Left 4 Dead hiện tại đã ra mắt phiên bản 2 vào năm 2009.

S.T.A.L.K.E.R

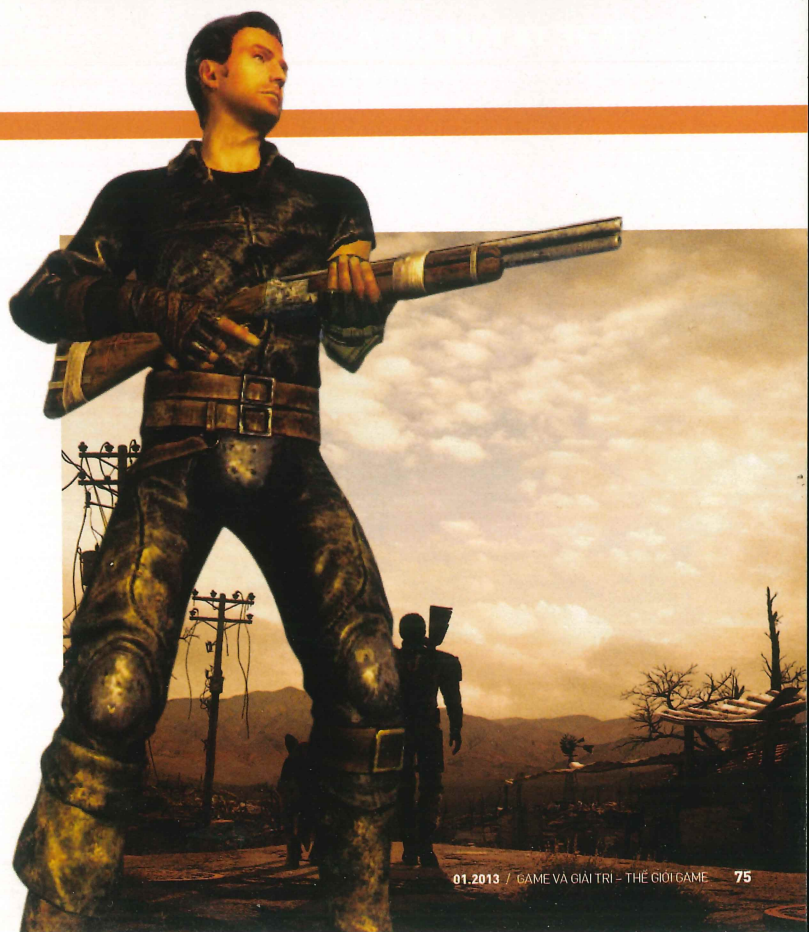
S.T.A.L.K.E.R là game hành động bắn súng lấy bối cảnh hư cấu về một vụ nổ hạt nhân tại Chernobyl lần hai, trong đó người chơi phải phiêu lưu trong một khu vực bị nhiễm phóng xạ nặng nề The Zone và đối đầu với hàng loạt sinh vật và cả người bị đột biến. Tuy yếu tố tận thế của S.T.A.L.K.E.R không thể hiện quá rõ ràng, nhưng người chơi có thể liên tưởng đến sự việc này thông qua khung cảnh điêu tàn sau một vụ nổ hạt nhân được đặc tả rất đậm nét: những nhà máy đổ nát, cánh đồng hoang vắng, những cư dân kì lạ... Với lối chơi tự do làm chủ đạo, S.T.A.L.K.E.R cho phép người chơi thực hiện nhiều nhiệm vụ, giao tiếp với NPC, khám phá những khu vực mới… Kết hợp nhuần nhuyễn với việc nâng cấp vũ khí và khả năng của nhân vật, S.T.A.L.K.E.R đã nhận được sự đón nhận khá tốt từ các fan của thể loại bắn súng kết hợp nhập vai vào năm 2007. Hai phiên bản tiếp theo của S.T.A.L.K.E.R mang tên Clear Sky (2008) và Call of Pripyat (2010) cũng được đánh giá khá tốt về sự cải tiến trong lối chơi.



FALLOUT

Khi nói đến game đề tài tận thế, không thể không kể đến dòng game Fallout. Tuy lấy bối cảnh thế kỷ 22 và 23 sau sự kiện tận thế, phong cách thiết kế và đồ họa của Fallout lại đi theo trường phái hậu chiến tranh của Mỹ ở thập niên 50. Từ các hình áp-phích, nhân vật, các súng ống, dụng cụ và tông màu đồ họa trong game, dòng game Fallout luôn thể hiện được yếu tố văn hóa hậu chiến, công nghệ tương lai, thời đại hạt nhân của nước Mỹ ở thập niên 50. Fallout tạo cho người chơi cảm giác trộn lẫn giữa quá khứ và tương lai được thể hiện sau một vụ nổ hạt nhân thảm thương. Về mặt lối chơi, các phiên bản chính của dòng Fallout (1, 2, 3, New Vegas) đều có phong cách tự do và nhập vai rõ nét thông qua các hệ thống nâng cấp nhân vật và vũ khí. Thành công của dòng game Fallout được thể hiện qua doanh số ấn tượng 14,9 triệu bản tính đến thời điểm này.

CẨM TÚ



KẺ MÀ AI CŨNG NGẠI TRONG BÁ CHỦ THẾ GIỚI

Trong Bá Chủ Thế Giới, có một kẻ mà các bang hội đồng minh đều căm ghét và gọi hắn bằng mọi danh từ hạ cấp như "Bảy Bò", "Bảy xệ", "siêu nhân tà lỏn" ...Nhưng ngược lại, hắn lại là người có quyền lực cao nhất trong The One – bang hội đứng đầu server PK Hảo Vọng. Sau một thời kỳ tranh đấu giữa các bang hội trong BCTG, "anh Bảy" Nguyễn Đông Cảnh nổi lên như một lãnh đạo mạnh nhất trong lịch sử Granado Espada tại Việt Nam.

Đến ngày hôm nay, khi The One vẫn tồn tại như một thế lực mạnh nhất trong game, khi "anh Bảy" đang chuẩn bị dọn "đại bản doanh" tiệm Net từ khu cư xá Đô Thành sang khu Hồ Hảo Hớn, Q.1, TP.HCM – nhiều điều bí ẩn trong thời kỳ tranh đấu đã qua vẫn chưa được làm sáng tỏ. Đó là lý do mà Thế Giới Game thực hiện bài viết này về lãnh đạo SSAngelSS của bang hội The One.

TA VỀ TA TẮM AO TA

Khi FPT Online chính thức phát hành Granado Espada (GE) dưới tên Bá Chủ Thế Giới tại Việt Nam, game thủ từ các server GE trên toàn thế giới lũ lượt tụ về; trong đó, 2 thế lực mạnh nhất là Elite Việt Nam từ server Singapore và bang hội của Nguyễn Đông Cảnh từ server của K2 Networks tại châu Âu và Mỹ.

GE thu hút đông đảo các cao thủ làng game online từ Nam chí Bắc. Nhiều bang hội có tiếng từng chơi trong các MMORPG hay tại Việt Nam như Cửu Long Tranh Bá, MU Việt Nam, Con Đường Tơ Lụa, Cabal đều gia nhập cuộc chơi này. Riêng Nguyễn Đông Cảnh âm thầm không ai biết, đã tích lũy vốn sống và kinh nghiệm game online từ thời MU lậu được phát hành tràn lan tại Việt Nam.

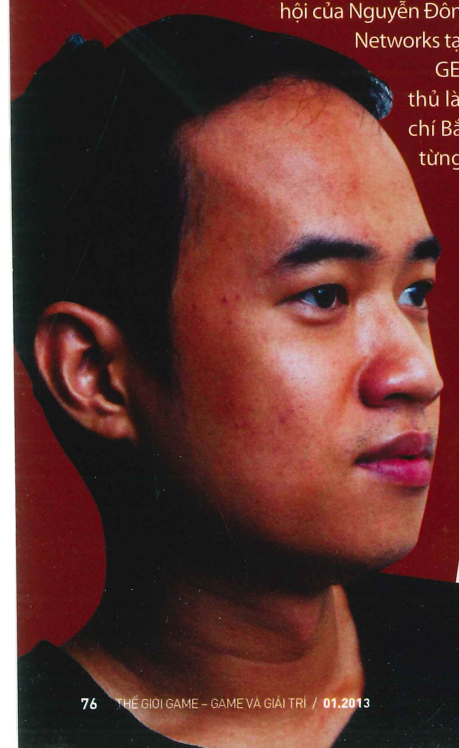
TRONG VAI "KẺ ÁC"

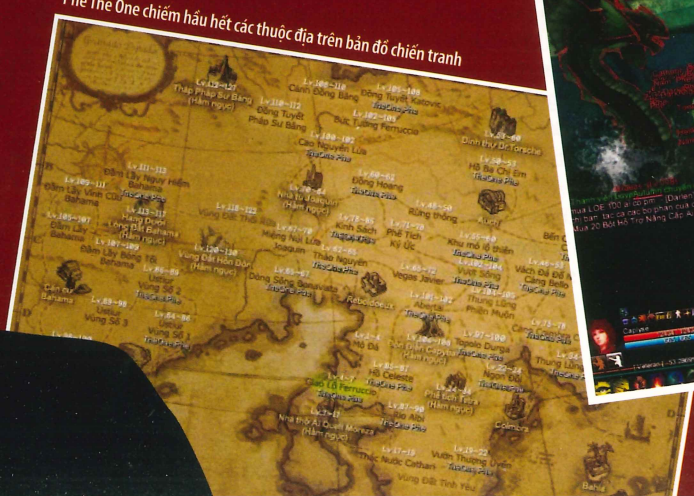
Vào giai đoạn đầu, The One do Bảy lãnh đạo chưa có mấy tiếng tăm bên cạnh nhiều bang hội khác như EliteVietnam, NoMerci v.v. Trong nhiều sự kiện của game, The One cũng chưa gây được sự chú ý trong khi EliteVietnam từng gây "sốc" với chiêu dùng 3 tài khoản chơi nhân vật Jack xây trụ pháo gần nhau để đua cấp nhân vật. Nhưng chẳng bao lâu sau đó, Bảy là người đầu tiên có giáp Elite 84 và dẫn dắt The One chiếm hết trùm này đến boss khác cũng như chiếm đa số trụ trong các trận chiến thuộc địa (colony wars). Các bang hội lớn như EliteVietnam, Bravehearts lần lượt tan rã cho dù có thành viên là đại gia. Các bang hội nhỏ hết hợp tung rồi liên hoành nhưng vẫn không thoát khỏi sự thống trị của The One.

TRÊN CẢ CUỘC CHƠI

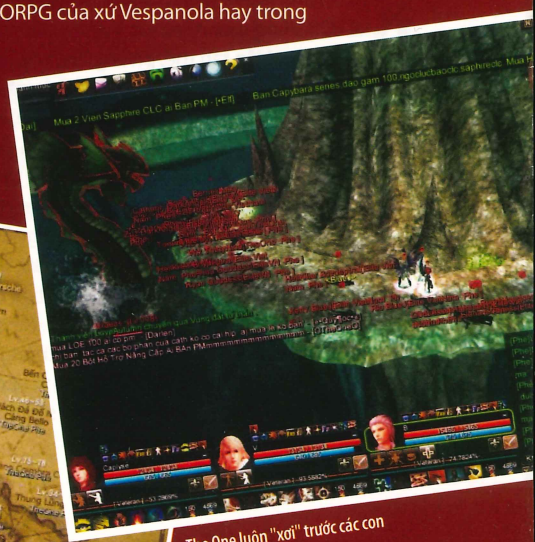
Đến hôm nay, The One, dù đã thay đổi nhiều thành viên cốt cán, vẫn thống trị Bá Chủ Thế Giới. Còn Bảy hầu như không còn chơi Bá Chủ Thế Giới, đã nghỉ làm ở FPT Online và đang suy nghĩ chơi Diablo 3.

Nếu đứng từ bên ngoài và nhìn vào một Bá Chủ Thế Giới đang vận hành, chỉ có thể nói ai muốn làm bá chủ phải có một cái đầu thực sự, am hiểu thế giới của game đồng thời biết tính toán, điều binh khiển tướng. Đó là lý do mà Thế Giới Game đã trò chuyện cùng Bảy để nhà lãnh đạo the One thủa nào chia sẻ những qui nghiệm quí báu đã được áp trong cuộc chơi MMORPG của xứ Vespanola hay trong tương lai.





Phe The One chiếm hầu hết các thuộc địa trên bản đồ chiến tranh



The One luôn "xơi" trước các con trùm trong game

CÀ-PHÊ SÁNG CÙNG "SIÊU NHÂN BẢY"

"Anh Bảy" đã dành cho Thế Giới Game 1 cuộc phỏng vấn trước lúc dọn tiệm net từ quận 3 sang quận 1.

Vì sao Bảy là người đầu tiên có áo giáp Elite 84 trong game? Điều này rất có lợi trong cuộc đua tranh giữa các phe phái lúc bấy giờ?

Ban đầu, Bảy cũng chỉ tìm được áo giáp sắt. Tuy nhiên, mình biết điểm nào trong game rơi chiếc áo giáp da xịn cấp 84 nên chọn chỗ đó để luyện. Ngoài ra, con trùm Diablo cũng rơi ra chiếc áo này tại Giếng Quỉ tại bản đồ level 65. Bảy biết cách tank (chịu đòn) của con trùm này. Có nhiều con trùm bị TheOne hạ do có lỗi hoặc không có lỗi. Đến tận bây giờ, nhiều người vẫn nghĩ Bảy hạ con Argus vì con đó có lỗi nhưng thực ra không phải và ngược lại.

Trong TheOne có nhiều tầng lớp thành viên như bạn bè thân, người chơi mới, những kẻ "xôi thịt", kể cả điệp viên của bang khác v.v. Bảy quản lý các tầng lớp thành viên như thế nào?

Những nhân vật "khét tiếng" như HòaSatria, ThirtyNine, Torai là những người em cùng chơi game từ thời MU với mình. Thành viên cốt cán của TheOne chỉ có 10 người và chia nhánh quản lý. Bảy chỉ nói chuyện với "thuộc hạ" trực tiếp của mình chứ không giao dịch, nói chuyện với các thành viên cấp dưới khác. Còn về những người khác, Bảy biết họ cần gì và sẵn sàng cung cấp đồ đạc cho họ miễn là họ nằm dưới quyền điều khiển của mình.

Vì sao Bảy lập ra 2 phe (faction) TheOne và TheOneTM? Mục đích để làm gì?

Hai phe này vừa để vừa đổi trụ và vừa quấy rối đối thủ. TheOne sẽ chiếm 7 trụ và những thành viên cốt cán sẽ tập trung giữ 7 trụ đó. Còn TheOneTM cũng chiếm 7 trụ nhưng có thể tuyển thêm người ngoài vào tham gia đánh trận để phục vụ cho ý đồ này của Bảy.

Bảy chia sẻ vài kỹ niệm game với mọi người được không?

Lúc đầu tôi chơi game ở các server quốc tế là một hành trình cũng khá vất vả vì sự thật lúc bấy giờ chất lượng cộng đồng các game online ở Việt Nam thấp hơn thế giới rất nhiều. Ban đầu, khi bắt đầu chơi ở quốc tế, tôi và một số người bạn của mình luôn nhận được sự xa lánh của cộng đồng thế giới vì một phần level mình thấp và điều quan trọng là họ rất ngại chơi với game thủ Việt sau những thông tin game thủ nước mình có những hành vi không đẹp khi chơi game. Và tôi đã tự học hỏi, luyện tập để có thể chơi được với các game thủ quốc tế. Chỉ sau một thời gian ngắn, trình độ của tôi đã đuổi kịp với người chơi thế giới, tuy nhiên lại xuất hiện một tình huống khiến tôi không ngờ tới.

Tôi được cậu bạn cùng train trong thời gian dài tại một server game quốc tế rủ tôi vào team. Tất nhiên, khả năng của mình, tôi hoàn toàn đáp ứng đủ. Tuy nhiên, khi trả lời về quốc tịch của mình thì họ thay đổi thái độ, câu chuyện trở nên nhạt nhẽo hơn hẳn. Không lâu sau tôi được người bạn đó mời ra khỏi team vì là người… Việt.

Theo Bảy, người lãnh đạo bang quan trọng ra sao?

Trước hết, người đứng đầu một faction hay một liên minh cần phải là người có uy tín, được mọi người kính nể, ngoài ra phải là người có kiến thức và am hiểu sâu về game mà mình đang chơi. Cái khó của người làm lead là phải nắm bắt được điểm mạnh và yếu của từng thành viên trong đội, như vậy mới có thể tận dụng được thế mạnh của từng người. Như trong game Bá Chủ Thế Giới những thành viên giỏi về chiến thuật thì tôi sẽ sắp xếp người đó vào những vị trí phù hợp như trinh sát, phù thủy,… Nói chung, người đứng đầu trong game cũng giống như người lãnh đạo ngoài thực tế, điều quan trong nhất là phải biết dùng người. Tuy mỗi faction có những tính chất riêng, nhưng nếu người đứng đầu luôn biết đặt lợi ích chung lên trên hết, đồng thời hiểu được nguyện vọng của các thành viên trong nhóm thì việc lãnh đạo 1 faction cũng không phải là điều quá khó.

Trước mỗi trận đấu lớn, Bảy thường chuẩn bị ra sao?

Lúc TheOne mạnh lúc nào cũng có sẵn 15 thành viên chủ động chơi cùng nhau. TheOne không cần nhiều vì nhiều mà đánh yếu thì càng rối đội hình. TheOne cũng không nhất thiết phải ngồi chung 1 tiệm net (mà nhiều đối thủ vẫn nghĩ là có). Có đối thủ kéo cả liên minh các phe phái lên BobaNet ngồi – thật là tốn tiền tốn của!

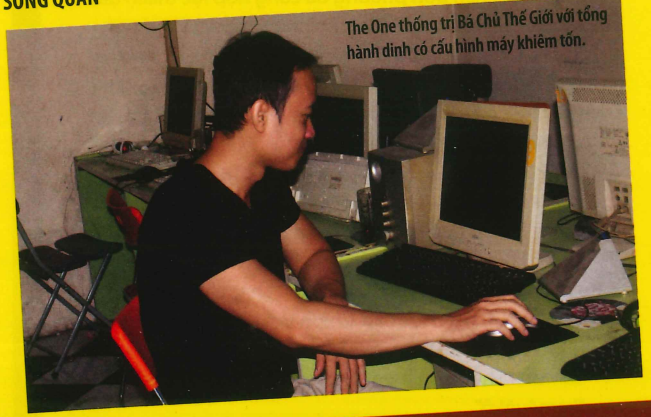
Vì mỗi thành viên đều có sở trường, nên tôi luôn khuyến khích họ tận dụng lợi thế để có thể hỗ trợ đội trong những trận quan trọng.

Vậy theo anh, những vấn đề cần thiết nhất để giành chiến thắng trong trận đấu là gì?

Để giành được chiến thắng, ngoài lực lượng mạnh ra, cả nhóm phải bàn cách đánh cho phù hợp, cách đánh đúng sẽ tiết kiệm được sức của toàn đội.

Ngoài ra, người đứng đầu còn phải biết phân công nhiệm vụ của từng thành viên. Ví dụ trong game Bá Chủ Thế Giới, những trận colony war luôn là trận chiến thực sự gay cấn, ở đó không có chỗ cho những sai lầm và cũng là nơi thể hiện năng lực lãnh đạo của người đứng đầu faction cũng như sự phối hợp của các thành viên.

SONG QUÂN



The One thống trị Bá Chủ Thế Giới với tổng hành dinh có cấu hình máy khiêm tốn.

4 TRÙM ẨN DANH TRONG GAME ĐỐI KHÁNG

Trùm cuối luôn là thử thách thú vị trong thế giới game nhưng bên cạnh chúng còn có những nhân vật ẩn danh với sức mạnh đôi khi còn nhỉnh hơn.

Những nhân vật "vô danh nhưng mạnh mẽ" này thường xuất hiện trong các thể loại trò chơi đối kháng. Đôi khi những nhân vật ẩn danh này lại chính là "chiếc bóng" của trùm cuối. Lúc này mọi thứ sẽ trở nên thú vị hơn nữa khi bạn có thể dùng cái bóng của chiến binh cực mạnh đấu với chính hắn. Bây giờ chúng ta hãy cùng điểm mặt những nhân vật bí ẩn mà sức hút của họ còn tồn tại mãi theo năm tháng.

KUROKO (SAMURAI SHODOWN II)

Là trọng tài điều khiển các trận đấu, kiêm luôn việc chôn cất kẻ tử trận, phụ giúp Kuroko còn có bốn người em của ông là: Jiro, Shaburo, Shiro và Goro. Trong Samurai Shodown II nhưng với vẻ bí ẩn khi khuôn mặt luôn được bịt kín Kuroko được coi như con trùm bí ẩn nhất mọi thời đại. Bạn chỉ có thể giáp mặt nhân vật này khi chiến thắng sáu hiệp liên tiếp với chỉ số máu cao gần như perfect (một trận đấu có hai hiệp). Ngay cả nhân vật chính Haohmaru dù là đệ tử chân truyền của Nicotine Cafeine cũng chỉ ngộ ra đỉnh cao võ thuật khi được ông cứu sống và hướng dẫn những điều còn thắc mắc trong kiếm pháp. Kuroko và Nicotine Cafeine lúc còn trẻ, danh chấn bốn phương đã cùng hợp lực thách đấu Mizuki Rashoujin (trùm cuối trong Samurai Shodown II). Tuy thất bại nhưng họ cũng làm Mizuki tổn thương nguyên khí trầm trọng và phải mất 30 năm "bế quan" mới hồi phục công lực... Thời gian này ông quy ẩn giang hồ sau đó thành lập ra Hắc Phong Hội chuyên làm trọng tài cho các cuộc đấu sinh tử, kẻ nào ma mãnh chơi xấu sẽ bị trừng trị thích đáng. Phong thái Kuroko thể hiện đặc trưng cho phong cách Nhật Bản rất điềm đạm và dứt khoát khi ra đòn. Bất kỳ người chơi nào khi được hỏi cũng nói rằng "thất bại" là điều gần như chắc chắn khi lần đầu tiên giáp mặt với Kuroko. Chính vì thế theo ý kiến nhiều người Kuroko mới là nhân vật nguy hiểm nhất trong Samurai Shodown II, với tuyệt chiêu độc được gọi vui là "kamêyôkô".

AKUMA (SUPER STREET FIGHTER II TURBO)

Akuma là một nhân vật trò chơi điện tử được tạo ra bởi Capcom. Akuma xuất hiện lần đầu trong Super Street Fighter II Turbo trong tư cách một nhân vật bí mật và là trùm ẩn của trò chơi. Trong một số phiên bản trò chơi Akuma còn được nâng cấp lên thành Shin Akuma (nghĩa là ác quỷ đích thực). Akuma xuất hiện với mái tóc dựng ngược, đôi mắt đỏ ngầu và nước da ngăm đen. Hắn đeo chuỗi hạt lớn (theo cốt truyện của trò chơi hắn cướp được chuỗi hạt đó từ người thầy quá cố Goutetsu sau khi hắn sát hại ông). Võ phục của hắn có màu xám đen, cùng với sợi dây đai là một đoạn dây thừng dài. Chữ "Thiên" sau lưng hắn thể hiện một thứ sức mạnh tuyệt đối, và chỉ được thấy khi hắn chiến thắng trong trò chơi. Xuất hiện lần đầu trong Super Street Fighter II Turbo với tư là trùm cuối "ẩn" của trò chơi. Khi người chơi đạt tới điều kiện cần và đủ để mở khóa trùm cuối thì cũng là lúc hắn xuất hiện trước khi người chơi đánh bại M.Bison. Ở phiên bản tiếng Nhật, hắn sẽ tự xưng là "Thiết Quyền Sư". Sẽ có hai cái kết được mở ra, một là hắn hạ M.Bison, hoặc là hắn tự chiến đấu với bản thân (trong trường hợp người chơi cũng sử dụng Akuma). Với phong cách chiến đấu điên cuồng và ra đòn cực nhanh Akuma thật sự là cơn ác mộng với game thủ. Akuma có những đòn thế kết hợp đã trở thành thương hiệu của Ryu và Ken, những nhân vật chính của trò chơi. Tuy nhiên giữa 3 nhân vật này vẫn có sự phân biệt rõ ràng về lối chiến đấu, như: Akuma có sức mạnh ngang bằng với Ryu và Ken cộng lại nhưng máu yếu, dễ bị choáng nhưng hồi tỉnh rất nhanh, nhiều đòn thế đã được sửa đổi và bổ sung. Tuy nhiên, khi xuất hiện đối trọng là chính bản thân mình Akuma sẽ dễ dàng bị tiêu diệt.

SHENLONG (BLOODY ROAD 2)

Con người với lòng tham vô đáy đã tìm cách biến đổi Gen sao cho có thể đánh thức tiềm năng của các con thú trong mỗi cá thể tạo ra người Zoanthrope. Thoạt đầu, họ chỉ là người bình thường nhưng khi đạt đến điểm năng lượng nhất định họ sẽ biến thân thành sinh vật nửa người nửa thú. Một trong những mối đe doạ lớn nhất của người Zoanthrope là một liên minh đa quốc gia có tên là Tyron. Mục đích của họ là muốn lợi dụng khả năng thú hoá của người Zoanthrope với mưu đồ đen tối. Người Zoanthrope đã đứng lên chống lại tổ chức nọ khiến Tyron bị giải tán nhưng bí mật của người Zoanthrope đã bị lộ và loài người quyết tâm tiêu diệt người Zoanthrope. Để chống lại sự truy sát của loài người, những người Zoanthrope hình thành một thế giới ngầm là Zoanthroap Liberation Front (ZLF), cũng từ đó xuất hiện hai nhân vật đặc biệt là Long và ShenLong. Tên tiếng Việt của ShenLong là Thanh Long (biệt danh Hổ Trắng) là một người mạnh mẽ, kiêu ngạo và tàn bạo. Mang ngoại hình giống như một cao thủ võ lâm với cách ăn mặc truyền thống của người Hoa. Là người đã hợp nhất và biến ZLF thành một tổ chức đáng sợ mà ngay cả Tylon cũng phải kiêng dè. Nhưng đến một ngày, Busuzima vì quá nóng giận đã phơi bày tất cả sự thực trước mặt anh (thực ra anh chỉ là một nhân bản của Long). Tất cả mọi kí ức mà anh có đều chỉ là giả tạo, thậm chí một chút kí ức tuổi thơ cũng không. Suy sụp nặng nề, Thanh Long trở nên điên loạn, anh giết chết tất cả mọi người có mặt ở đó rồi biến mất, cũng từ đó ZLF trở nên suy tàn rồi sụp đổ. Người chơi chỉ có thể diện kiến Thanh Long khi bất bại trước các đối thủ, kể cả trùm cuối Gado. Lúc này, bạn sẽ được thưởng thức những chiêu thức nhanh, mạnh với mong muốn kết thúc nhanh đối thủ từ Thanh Long. Quả rất xứng đáng với biệt danh trùm ẩn khi mà mỗi lần giáp mặt, Thanh Long mang đến một sức ép không hề nhỏ cho các đối thủ.

KAGAMI SHINNOSUKE (THE LAST BLADE)

Câu chuyện của The Last Blade mở ra vào lúc mà vị thế của các samurai đã mất – thời Bakumatsu (cuối thế kỷ 18). Mọi giá trị cũ đều bị lu mờ trước sự đổ bộ ào ạt của văn hóa phương Tây. Súng đạn dần thay thế gươm đao, âu phục dần thay thế những bộ Kimono truyền thống. Các Samurai, từng là biểu trưng của danh dự và kỷ luật, nay còn không được phép mang kiếm trên phố. Nhiều người phải trở thành sát thủ hay thợ săn tiền thưởng để kiếm sống. Trong những ngày tháng suy tàn của võ thuật ấy, 18 chiến binh với phong thái cũng như cách đánh hoàn toàn khác nhau xuất hiện, bước vào cuộc chiến khốc liệt về huyền thoại Tứ Linh Thần Thú. Kagami Shinnosuke là hiện thân của Chu Tước Suzaku, Thần Thú phương Nam. Là một trong Tứ Linh Thần, Kagami có nhiệm vụ bảo vệ loài người, nhưng anh dần cảm thấy chán ghét sự hỗn xược của con người, và định tiêu diệt họ bằng cách mở cổng Địa Ngục Môn. Thực chất, Kagami không phải là trùm ẩn nhưng anh chàng này lại hội đủ nhiều điều bất ngờ của một con trùm ẩn. Chẳng hạn như trước khi giáp mặt Kagami, người chơi sẽ đối diện với Mushashi Akatsuki, được xem là một trong những kiếm khách nổi danh nhất trong thời đó và gần như không thể đánh bại. Các shogun khiếp sợ sức mạnh của ông, nên đã phái sát thủ giết ông khi Mushashi đang ngủ. Hằng trăm năm sau, khi phong ấn Địa Ngục Môn yếu đi, Kagami hồi sinh chiến binh mạnh nhất mà anh ta có thể nghĩ đến để làm gác cổng, và đó chính là Mushashi. Chính vì thế mỗi đường kiếm mà Mushashi khiến không ít game thủ khiếp đảm khi bị dính đòn. Nhiều người nói đùa rằng Mushashi thật sự làm họ mỏi tay trước khi gặp Kagami. Còn trận đấu với Kagami chỉ thật sự nghẹt thở khi người chơi thắng được một hiệp. Lúc này Kagami sẽ hoàn toàn biến đổi chân không chạm đất nên gần như bay chứ không di chuyển, thêm vào đó thanh kiếm cháy sáng với sức hủy diệt khủng khiếp khiến không ít lần người chơi phải nhấn "continue".

Còn rất nhiều con trùm ẩn danh khác đã và sẽ xuất hiện trong thế giới game. Chính điều này là yếu tố khiến những trò chơi đối kháng trở nên thú vị và đặc biệt hơn. Hy vọng sẽ còn nhiều những con trùm ẩn danh như: Kuroro, Akuma, ShenLong hay Kagami Shinnosuke để người chơi còn có thể bàn tán về họ. Về những cá nhân đã góp phần không nhỏ tạo nên thương hiệu cho cả một tựa game. Và để có những giây phút căng thẳng thật sự khi phải vận dụng hết "nội công" đem ra ứng phó.

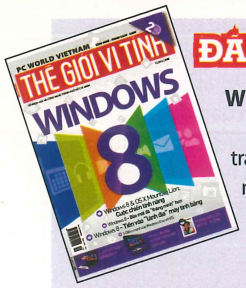
VŨ QUANG

Tên Tạp Chí	Giá bìa (đồng)	Ngày phát hành	Đặt 1 tạp chí						Đặt đồng thời 2 loại tạp chí					
			3 tháng		6 tháng		12 tháng		3 tháng		6 tháng		12 tháng	
			Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại
Tạp chí TGVT (Công Nghệ - Phong Cách - Xanh)	26,000	Ngày 05 (MB:07)	10%	70,200	15%	132,600	25%	234,000	20%	110,400	25%	207,000	30%	386,400
Thế Giới Game - Game & Giải Trí	20,000	Ngày 25 (MB:27)	10%	54,000	15%	102,000	25%	180,000						

Đặt mua phiên bản điện tử trên website **www.3nana.vn** và **www.sapbao.com**

- Tòa soạn: 408 Điện Biên Phủ, P.11, Q.10, TP.HCM - Điện thoại: 08 - 7300 9988 - Hotline: 0935 138 218 (Ms.Thu)
- Hà Nội: Tầng 4, Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Đống Đa, Hà Nội - Điện Thoại: 04 - 7300 9988 - Hotline: 0986 045 868 (Ms.Vân Anh)

Bạn đọc ở ngoài nội thành TP.HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí in qua đường bưu điện: 48.000đ/năm/quyển



ĐÃ PHÁT HÀNH NGÀY 5/12/2012:

WINDOWS 8

Sau khi được công bố vào tháng 10/2012, nhiều người dùng đã có những trải nghiệm đầu tiên với hệ điều hành mới được cho là mang tính cách mạng này. Một số thông tin về Windows 8 đã được BBT TGVT trình bày trong số Tạp chí phát hành ngày 5/12/2012 với hy vọng sẽ mang đến cho bạn đọc một số "lát cắt" khác về Windows 8.

SẮP PHÁT HÀNH

11 SẢN PHẨM CÔNG NGHỆ NỔI BẬT CỦA 2012

Lần đầu tiên BBT TGVT tổ chức bình chọn (Editor's Choice) ra "đội hình công nghệ" đỉnh đám nhất của năm 2012 với 11 "cầu thủ" xuất sắc nhất dựa trên danh sách hơn 100 sản phẩm công nghệ của các nhà sản xuất có tên tuổi và được công bố bán ra tại Việt Nam trong năm 2012. Chúng tôi có loạt bài viết "đi ngược thời gian" với nội dung bình luận về những sản phẩm xuất sắc này.

Mời các bạn theo dõi TGVT, phát hành ngày 5/1/2013.

BỐC THĂM MAY MẮN

Bạn đọc Thế Giới Game số tháng 01/2013 có cơ hội trúng thưởng: 1 trong 3 thẻ cào game Liên Minh Huyền Thoại (League of Legends) với các mức 500.00đ, 300.000đ và 100.000đ cùng 1 skin Super Teemo dành cho nhân vật trong game.

Thể lệ:

Hãy nhanh tay điền đầy đủ thông tin và cắt phiếu may mắn gửi về tạp chí Thế Giới Game trước ngày 10/01/2013.

Kết quả sẽ được công bố trên website: thegioigame.vn và tạp chí Thế Giới Game số tháng 02/2013 (phát hành ngày 25/01).

PHIẾU BỐC THĂM MAY MẮN:

Họ tên:.....

Số ĐT:.....

Email: .....

Địa chỉ:.....

.....

BẠN ĐỌC TRÚNG THƯỞNG KỲ THÁNG 12/2012

Phần thưởng cao nhất là Thẻ game Liên Minh Huyền Thoại 500.000đ + 1 skin Super Teeemo đã thuộc về bạn đọc **Nguyễn Kiều Anh Kiệt** (Vũng Tàu, ĐT: **0918 610 030**), giải nhì Thẻ game Liên Minh Huyền Thoại 300.000đ + 1 skin Super Teemo đã thuộc về bạn đọc **Ngô Huy Hoàng** (TP. HCM, ĐT: **0934 112 028**) và giải ba Thẻ game Liên Minh Huyền Thoại 100.000đ + 1 skin Super Teemo đã thuộc về bạn đọc **Phạm Anh Tùng** (Hải Phòng, ĐT: **0927 102 676**).

Bạn đọc may mắn trúng thưởng vui lòng kiểm tra email hoặc gửi thư về **thaodtp@pcworld.com.vn** để biết thủ tục nhận quà.

Thế Giới Game chúc mừng các bạn đọc may mắn và mong những ai chưa trúng sẽ may mắn hơn vào lần sau.

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 20.000 đồng.

Tòa soạn: 408 Điện Biên Phủ, Phường 11, Quận 10, TP.HCM, Việt Nam - ĐT: (84.8) 7300 9988 - Fax: (84.8) 3 929 1758 - Email: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
Văn Phòng Hà Nội: Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Q. Đống Đa, Hà Nội - ĐT: (84.4) 7300 9988 - Fax: (84.4) 3538 0001

Thiên Long Bát Bộ
TL.GATE.VN
Tân niên lai đáo đa phú quý
Xuân đến an khang vạn thọ trường
Tặng 2013 thẻ
Đại Kim Thiên Long
mừng Xuân Quý Tỵ
畅游
ChangYou.com
FPT Fpt Online
NIỀM TIN FPT

MU
CHÚC MỪNG NĂM MỚI
AN KHANG THỊNH VƯỢNG
mu.gate.vn
WEBZEN
FPT Fpt Online
NIỀM TIN FPT THẾ KỶ

Aivia™

36
Kr
Krypton
83.798
Aivia

product design award 2013

RUN YOUR OWN WAY

CHUỘT CHUYÊN GAME 2 THÂN ĐẾ
KRYPTON

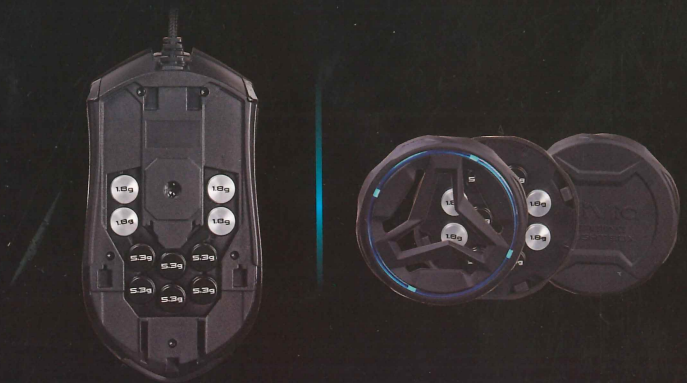
★ CÓ THỂ THAY ĐỔI QUA LẠI

2 thân đế được phủ ceramic và chất chống dính.

Thân đế tăng tốc độ	Thân đế tăng chính xác
Dành cho game thủ FPS, được phủ lớp ceramic cung cấp khả năng phản ứng nhanh bất ngờ.	Dành cho game thủ "chậm mà chắc", được phủ lớp chống dính siêu mượt giúp điều khiển chuột 1 cách chính xác.

★ Tùy biến trọng tâm của chuột

- Khả năng tùy biến cao giúp thay đổi trọng tâm cho phù hợp với từng cá nhân.
- Các mức cân nặng 1.8g/5.3g cho phép điều chỉnh cân bằng và trọng lượng tối ưu.



Quét mã vạch bằng ĐTDD để biết thêm chi tiết về chuột Krypton.

★ Trang bị mắt laser cao cấp có độ phân giải 8200dpi

★ Tích hợp công nghệ GHOST™ macro

Nhà phân phối :

MicroStar
CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030 Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh
31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

GIGABYTE™

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.